

ZORK NEMESIS : LE JEU D'AVENTURE EN OR MASSIF
GÉNÉRATION 4
GENERATION 4
LE MEILLEUR DES JEUX MICRO
N°92 - Octobre 1996 - 38 F
IMMONDE !
SENTEZ ICI
En cadeau, la carte
DOWN IN THE DUMP
Grattez à vos risques
et périls...
COMANCHE 3
Les premières
images du nouveau soft
de Novalogic
MERIDIAN 59
100 joueurs
en réseau sur
le même JDR
ET 11 AUTRES HITS
Gene Wars
Sherlock Holmes 2
Road Rash
Le Trésor des Toltèques
I have no mouth...
UNE PUBLICATION PRESSIMAGE
L 9825 - 92 - 38,00 F
12 FS • 300 FB • 7,95 CAN $ • D.O.M. 60 FF
1 600 PTE CONT • 266 FL • ALG 370 dzd


Ultime combat
au delà des dimensions
SOLAR
CRUSADE
Affrontez les forces d'une entité millénaire dont l'existence met en péril la survie même du système solaire. Alors que vous poursuivez la flotte Kesh-Ran, embusquée dans les canyons de Mars, une nouvelle menace surgit d'au delà des dimensions. Combattez ses troupes d'élite au coeur des vestiges de la civilisation Inca. Après avoir découvert l'entrée de la Cité-Miroir, faites face à l'incarnation du chaos au sein de la dimension dont il est prêt à surgir.
Conçu pour Microsoft® Windows®95
PC CD-ROM
INFOGRAMES
82-84, rue du 1er mars 1943·····69628 VILLEURBANNE CEDEX FRANCE·····Tél. 04 72 65 50 13·····Fax 04 72 65 50 01·····Internet : http://www.infogrames.com

GEN4 GÉNÉRATION

SOMMAIRE 92

OCTOBRE 1996

P. 78

TEST

Down in the Dump

Cette production Haïku Studios, vous plonge au milieu d'une décharge publique pour aider une famille de bidochons de l'espace. Découvrez les tribulations de ces drôles d'extraterrestres à la recherche de pièces détachées pour leur vaisseau.

TEST

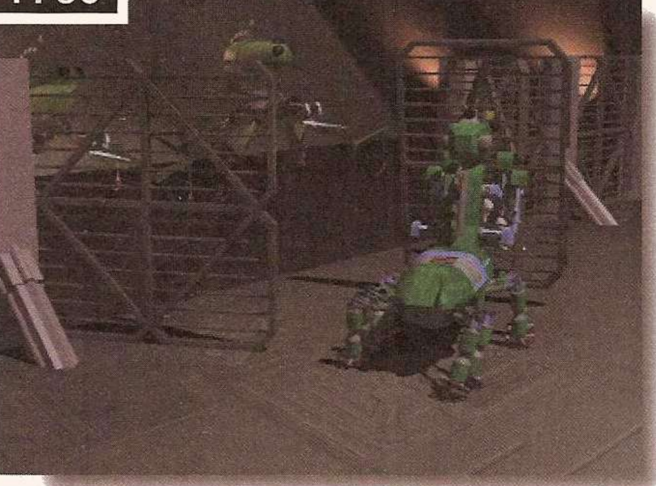
Meridian 59

Les amateurs de jeux de rôles seront enfin comblés, avec ce jeu à interface graphique sur Internet qui vous permet de partager vos aventures avec plus de cent joueurs en simultané !

P. 108



P. 60



PREVIEW

Rama

Partez à la découverte d'autres cultures... aliens. Avec Rama, un soft hyper-esthétique inspiré des romans de science fiction écrits par A.-C. Clarke, Sierra invente le jeu d'aventure ethnologique !

CD GEN4

Ce mois-ci en plus des démos jouables habituelles, ce dingue de Stéphane s'est mis en tête de bourrer le CD de vidéos plein écran sur les jeux à venir. Le menu complet et toutes les explications sur le fonctionnement se trouvent en…

Page 6

COURRIER

Pas de chance, le Teignard, déjà pas commode en général, semble être à la limite de la dépression depuis la mort de son bonsaï fétiche. Les réponses écrites d'une humeur massacrante à vos zoulies bafouilles ont dû être reléguées en…

Page 14

NEWS

Vous aimez les news ? Ah non ? Eh bien réjouissez-vous, l'actualité très riche de ce mois-ci nous à permis de vous en coller des tartines ! En plus, nous inaugurons dans ce numéro une nouvelle rubrique totalement inutile mais ô combien rafraîchissante, « Hors Sujet ». Tout ceci est déballé avec le ton si léger que vous nous connaissez déjà…

Page 20

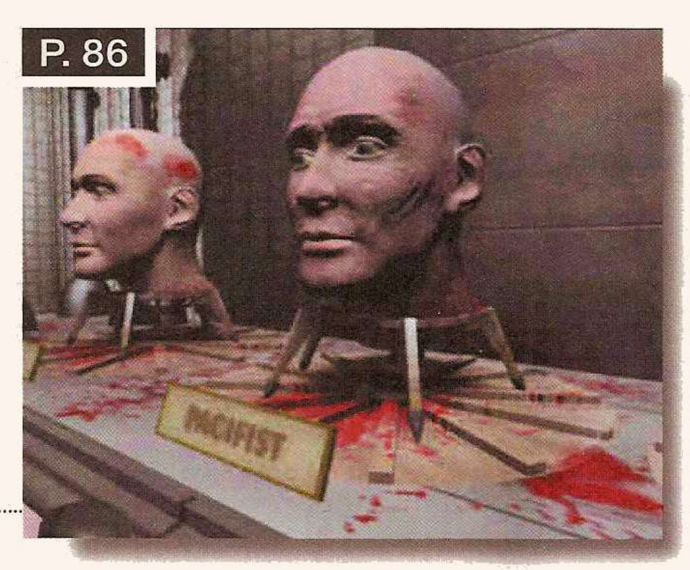
PREVIEWS

En prévision de la période très chargée de Noël, c'est une véritable avalanche d'annonces de produits plus top cool méga-dance les uns que les autres qui nous est tombé sur le râble. Malgré tout, nous avons pu sauver quelques résidus de matière grise pour vous les présenter.

Page 46

LES TESTS

P. 86

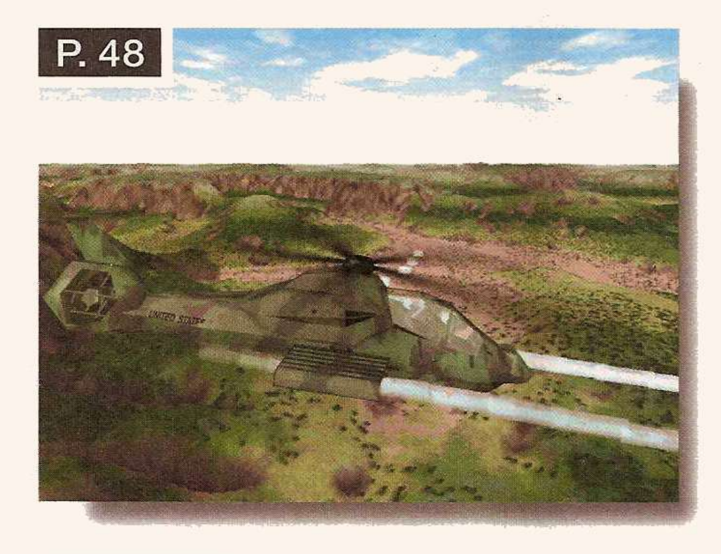


TEST

Zork Nemesis

Une quête ésotérique, des graphismes sublimes réhaussés de délicates animations, un environnement sonore ahurissant... Avec Zork Nemesis, vous allez enfin revivre l'alchimie mystienne !

P. 48



PREVIEW

Comanche 3

Novalogic frappe une fois de plus très fort avec son nouveau moteur 3D, le Voxel Space 2, qui devrait faire de Comanche 3 le plus beau simulateur d'hélicoptère du moment, et sur tout types de machines encore !

REPORTAGE

En reportage, nous avons fait l'effort de traîner nos jeunes carcasses faméliques dans les locaux de Microsoft France, qui nous a présenté une palette entière de jeux qui devrait satisfaire un moment notre fringale permanente, le tout, couverts y compris étant servi en...

Page 70

TESTS

On espérait être un peu tranquille, finir de tester à fond Duke Nukem 3D et Z en réseau, et voilà que les éditeurs ont la bonne idée de nous déverser des bennes entières de bons jeux sur nos bureaux déjà surchargés de boîtes de Coca et de cartons de pizza. Le tout est passé en revue détaillée à partir de la...

Page 76

SOLUCES

Revenu miraculeusement vivant des méandres de l'épisode 1 de Duke 3D, nous avons tenté cette fois d'éjecter Cedric dans le vide interstellaire du second épisode, là où on ne pourra plus l'entendre crier, en...

Page 158

Édito



Chaque approche de fin d'année est secouée par des annonces grandiloquentes : jeux à tomber par terre, machines ultra puissantes, etc. Cette année ne fait pas exception à la seule différence près que l'on a plus à faire à une secousse mais à un véritable tremblement de terre avec des annonces de lecteurs/graveurs de CD-Rom aux alentours de 2 500 F, de cartes 3D d'une puissance à faire pâlir n'importe quelle console et de configurations PC hallucinantes (P133, 16 Mo, DD2 Go, etc.) qui risquent de passer sous la barre des 5 000 F. Côté Logiciel, on frise là aussi la démence puisque ce ne sont pas moins de 350 produits qui doivent officiellement sortir pour la période de Noël. Bon, d'accord... Vous connaissez aussi bien que nous les retards à répétition de certains éditeurs, n'empêche que cela laisse de la marge. Aux vues de cette avalanche, il va nous devenir impossible de consacrer ne serait-ce que deux pages à un « jeu correct ». Ne vous étonnez donc pas de voir grossir la rubrique des Tests Express très prochainement de façon significative, la rédaction préférant garder les pages au profit des produits qu'elle considère comme étant vraiment au dessus du lot.
Enfin, et surtout, ne ratez pas notre CD avec son nouveau système de vidéo plein écran dont la qualité a déjà fait pâlir de nombreux développeurs de jeux et qui va désormais régulièrement vous proposer reportages, enquêtes et news sur tout ce qui se trame dans le monde du jeu vidéo. Après avoir été les premiers à vous proposer une disquette puis un CD, il est bien normal que nous soyons les premiers là aussi, tout en sachant que nos confrères ne tarderont sûrement pas à nous imiter d'ici peu de temps.

Olivier Canou

Gen4 Live en direct !

Nos plus jeunes lecteurs n'en ont jamais entendu parler, les plus anciens n'y croyaient plus, nous même commencions à douter… C'est donc avec fierté que la rédac vous convie à l'avant-première de Gen4 Live 92 diffusé dorénavant tous les mois sur TVCD !

Road Rash

Comment lancer Road Rash ?

Sur l'écran suivant, celui consacré aux vidéos, vous trouverez la version jouable de Road Rash, nécessitant impérativement la présence sur votre disque dur de la nouvelle version de **Direct X** fourni sur le **CD Gen4**. Cliquez simplement sur l'image centrale.

Le jeu



Road Rash est un jeu d'arcade d'E.A. Sports issu de la console 3DO et récemment adapté sur PlayStation. Pour configurer ce jeu, rendez-vous dans les **Chiottes** et sélectionnez les options qui vous conviennent. Sachez simplement que les touches par défaut sont : **Entrée** pour distribuer des coups de latte, **Espace** pour filer des coups de coude, **Insert** pour les coups de poing, et les touches de direction pour diriger votre moto. Si vous tombez de votre bécane, il faudra courir la rechercher et appuyer sur la barre espace pour y asseoir à nouveau votre postérieur.



L'interface de TVCD

Difficile de faire plus simple d'emploi. En fait, TVCD est sans doute aussi simple d'utilisation que votre



propre téléviseur. Il suffit de savoir naviguer dans Windows, ce qui se résume à bouger son pointeur caméléon avec la souris et à double cliquer le moment adéquat. Une fois Windows 3.11 ou 95 lancé, vous lancez **Gen4Live92** en double cliquant prestement sur l'icône se trouvant à la base de votre lecteur CD-Rom (**D :**). Pour avoir une version totalement colorisé, vous devrez avoir un écran configuré en 65000 couleurs et non en 256 ou 16 couleurs. Un écran de présentation aux teintes gris métal (**1**) apparaîtra avec en bas à droite une flèche qui vous permettra de passer à la page suivante. Vous remarquerez que votre pointeur prend la forme d'une main, si vous venez à effleurer la mention **avertissement**, ce qui signifie qu'en double cliquant sur ce mot vous ferez apparaître un bref message d'avertissement facultatif. Ceci fait ou constaté, vous pouvez passer à la page suivante en cliquant sur la flèche se situant en bas à droite de l'écran. Un nouvel écran apparaîtra alors, composé de quatre images portant les mentions : **Motion Pixels « Nouveau ! », Direct X**, **Quicktime** et **Video for Windows.** En cliquant sur l'une de ces images, vous installerez les programmes précités.

Motion Pixels 2.71

L'installation du génial Motion Pixels est indispensable à la suite



des opérations, consistant à visionner les vidéos proposées par Gen4 Live. Lorsque vous cliquerez sur son nom (**2**), l'écran **Licence Agreement** apparaîtra et disparaîtra si vous cliquez sans plus attendre sur **Yes.** Ensuite un second écran vous présentera ses vœux de bienvenue dans le **Setup** de **MotionP**, il vous suffira de sélectionner Next pour procéder sans plus de délai à l'installation dudit programme. Une fois le répertoire **C :\Mpixels** rassasié, on vous proposera de lire un fichier texte. Et voilà, Motion Pixels est installé, vous pouvez poursuivre votre zapping d'écran ou procéder à d'autres installations.

Direct X 2

Direct X 2 s'installe de la même façon que Motion Pixels, sachez simplement que si vous avez déjà une version de Direct X installée sur votre disque dur, on vous proposera de réinstaller ce programme. Dans un tel cas, réinstallez Direct X qui est en fait Direct X 2, ce que l'écran d'installation ne précise pas. Si vous n'installez pas Direct X 2, la version jouable de Road Rash ne fonctionnera pas. Ce programme s'installera dans le répertoire **C :\DirectX** et nécessitera un redémarrage de Windows. Donc, pas de panique, si votre ordinateur se réamorce, c'est normal. Nous maîtrisons la situation.

Lancer les vidéos

Pour visionner (enfin) les vidéos proposées par Gen4 Live, qui est divisé en trois rubriques : Le **Hit**, les **News** et les **Reportages** (The Darkening, Toonstruck, Red Alert et Zork Nemesis), cliquez sur **Go** de la page suivant l'écran d'installation des programmes nécessaires au fonctionnement de Gen4 Live. Cliquez ensuite sur l'image qui vous intéresse pour lancer Motion Pixels (**3**). Vous pourrez ensuite cliquer sur l'icône **Play** en forme de triangle renversé en bas à gauche de l'écran Motion Pixels (**4**). Et c'est parti comme en l'an 40. Zou ! Youpla ! Dieu que c'est bô ! Et en plein écran !



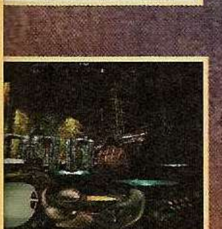




Religiosité de jeu garantie



Des caractéristiques impressionnantes incluant :



✢ Cadre graphique de pointe : Plus de 70 environnements en 3D temps réel richement texturés créent une atmosphère unique, propice à l'immersion.

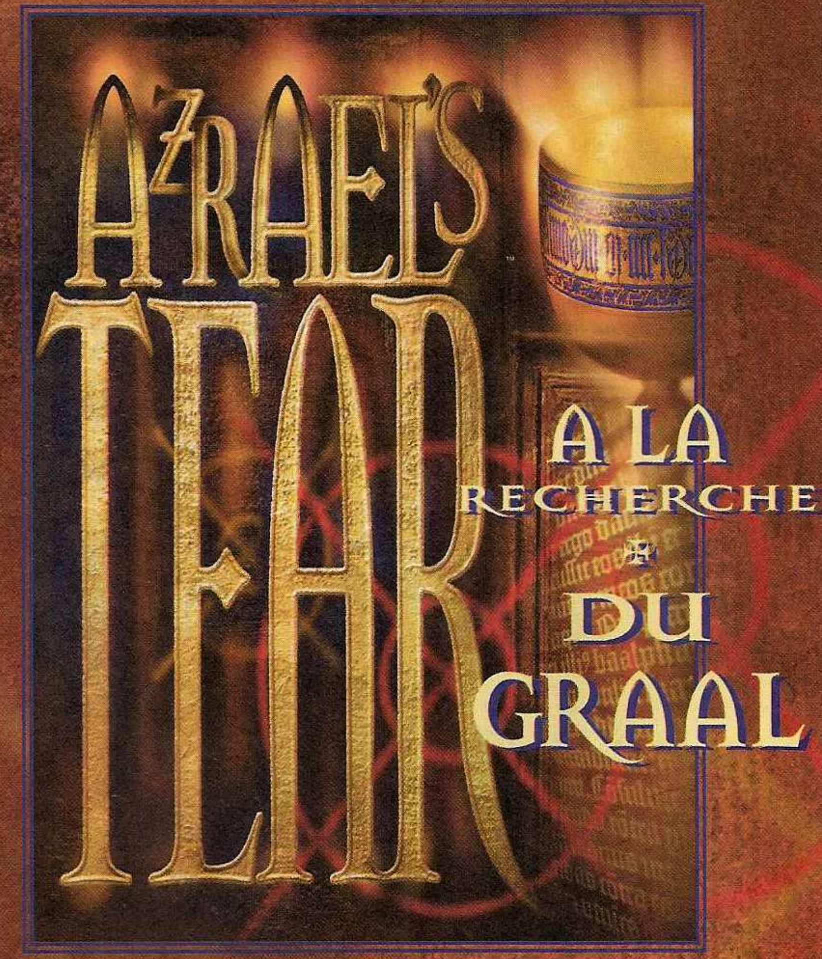
✢ Des mystères originaux : les énigmes complexes et sophistiquées qui ont été intégrées à l'environnement requièrent imagination et savoir-faire. Dieu ne protège les fous qu'en dehors de son sanctuaire !

Une étonnante haute résolution graphique 640 x 480 SVGA pour votre détecteur visuel dernier modèle.

Des dialogues réalistes : chaque personnage a sa propre histoire et personnalité. Sachez vous adapter !

Le défi du combat : une importante composante du jeu qui demande au joueur une approche tactique, pour éviter les blessures mais aussi l'épuisement des munitions.

Des effets sonores d'une pureté cristalline : les sons superbement réalistes ainsi que les musiques d'ambiance, nombreuses et variées, améliorent encore la sensation du jeu.



"90% Design. Ambiance assurée. Joystick. Sept.1996"

"16/20 PC FUN Sept.1996"

"★★★★ Generation 4 Sept.1996"

Disponible pour
PC CD-ROM DOS
Prix indicatif 399 F

Windows® 95 version
coming soon





74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX, FRANCE
UK WEBSITE: http//www.mindscapeuk.com



A WORLDSCAPE PRODUCTION

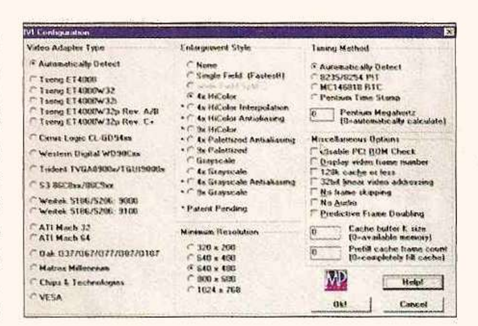
Distribué par UBI SOFT
28, rue Armond CARREL - 93100 Montreuil - Tél. : 48 18 50 00





TV CD — Motion Pixels : la configuration

Motion Pixels est un logiciel dont la fonction toute bête est d'agrandir une vidéo tout en conservant sa qualité d'origine. La configuration minimale pour le faire fonctionner est un 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram, une carte graphique Vesa Local Bus et un lecteur CD-Rom quadruple vitesse. Il fonctionne aussi bien sous Windows 95 que sous Windows 3.11 mais nécessitera pour ce dernier un minimum de 550/600 Ko de mémoire conventionnelle disponible sous Dos. Pour configurer ce programme, faites apparaître le menu déroulant du programme et sélectionnez l'option **Playback Style**. Un écran vous proposera alors de jouer avec cinq paramètres.



1/ Le **Video Adaptater Type** ou plus simplement la carte graphique. Je vous conseille de laisser l 'option **Automatically detect** et n'allez pas sélectionner une carte graphique qui n'est pas la vôtre si vous ne voulez pas vous exposer à des plantages intempestifs.
2/ Le **Minimum Resolution** vous permet de jouer sur la résolution de la vidéo ou plutôt de ne pas jouer sur cette dernière. La configuration idéale est sans conteste le 640x480, les modes supérieurs (800x600 et plus, par exemple) ne fonctionnant pas.
3/ Le **Miscellaneous Options** vous permet d'afficher le compteur d'image via le **Display Video Frame Number** et de stopper la perte d'image en sélectionnant l'option **No Frame Skipping**, cette dernière option risque en revanche de rendre la vidéo saccadée sur les petites machines. Ignorez les autres options.
4/ Le **Timing Method** n'apporte rien, je vous conseille donc de conserver l'option **Automatically detect**.
5/ Le **Enlargement Style** cumule les options maîtresses de Motion Pixels, celles sur lesquelles nous vous conseillons fortement de jouer pour obtenir la meilleure qualité de vidéo possible sur votre machine. L'option **None** vous offre la possibilité de visionner la vidéo dans son format d'origine (c'est vous qui voyez, mais je vous rappelle que la fonction de Motion Pixels consiste à agrandir une vidéo…). L'option **Single Field** vous permet d'afficher une ligne sur deux et ainsi de multiplier par deux la fluidité de la vidéo. Le **4x HiColor** permet de multiplier la taille de la vidéo par quatre et de l'afficher en 32 000 couleurs.
Le **4x HiColor Interpolation** met à profit l'interpolation et le **4x HiColor Antialiasing** l'interpolation plus l'antialiasing pour offrir la meilleure qualité possible. Il est à noter que ces deux dernières options peuvent entraîner des pertes de son sur les machines dotées de cartes sonores 8 bits. L'option **9x HiColor** ne fonctionne pas. Le **4x Palettized Antialiasing** propose un antialiasing en 256 couleurs pour les machines moins puissantes (Pentium 75). Les options suivantes proposent l'équivalent en 64 niveaux de gris des configurations HiColor et s'adressent en conséquence aux bécanes les plus modestes (DX2-66, DX-400).

En cas de problème, n'hésitez pas à consulter l'excellent fichier **Help !** qui répondra à toutes vos questions pour peu que vous maîtrisiez quelque peu la langue de Shakespeare. Et une dernière remarque pour la route : ne vous inquiétez pas si votre machine met un certain temps à lancer et à stopper une vidéo, Motion Pixels, très gourmand en mémoire, travaille beaucoup à partir du disque dur.

Gene Wars (Bullfrog)-PC

Testé dans ce numéro par notre « estimé » stratège raté Éric Ernaux, Gene Wars est un jeu qui de prime abord n'a rien de simple, et je crains fort que le papier du susdit ne vous illumine guère sur le principe du jeu… Nous allons donc essayer de pallier à son incompétence caractéristique au cours de ce court descriptif. Après avoir lancé l'installation de la démo (nécessitant 27 Mo d'espace libre sur votre disque dur) en passant par notre ami **Go.bat**, il vous faudra configurer le son en exécutant le fichier **Setsound.exe** et lancer le jeu en exécutant **Demo.exe** du répertoire **\Gene** créé pour l'occasion. Gene Wars vous propose de développer la vie sur une planète en concurrence avec une autre équipe d'apprentis dieux. Pour ce faire, vous devrez tirer profit des compétences de quatre spécialistes : Lewis l'ingénieur, en charge des bâtiments et travaux publics ; Yngstra le botaniste, assumant la fonction de jardinier planétaire ; Rick le ranger/berger, chargé de la sécurité et de la gestion des bébêtes clonées ; et enfin Brad le généticien, passionné par l'étude de nouvelles espèces. En début de partie, vous vous retrouverez avec vos quatre personnages rassemblés en petit comité sur une terre presque vierge, la tentation première serait bien évidemment d'organiser un petit pique-nique sur le pouce et de sortir le jeu de tarot, mais se serait sans compter avec la race extraterrestre arbitre, qui en cas de déséquilibre entre vos résultats et ceux de l'équipe adverse pourrait tout à fait décider de mettre un terme à votre existence (idem, si vous agressez directement un membre de l'équipe adverse). Je vous conseille donc de commencer sans plus attendre à construire avec notre ami Lewis, le seul bâtiment accessible : l'extracteur. Vous pourrez ensuite vous atteler à l'élaboration du générateur, du « Photon Processor », du « Gene Pod », voire même du « Pulper » et du « Landing Pad ». La fonction de chacun de ces bâtiments vous est décrite lors de leur première sélection… en anglais. Sachez donc que le Photon Processor vous permet de distribuer l'énergie du générateur, le Gene Pod de cloner les espèces étudiées par Brad (à un taux de 50 % si vous tenez à la viabilité des cht'ites bestioles), le Pulper de développer votre base ; et le Landing Pad d'appeler à la rescousse des camarades si la main d'œuvre venait à manquer. Car évidemment, les habitants quadrupèdes de la planète ne vous accueillent pas en dieux, ni même en demi-dieux, mais bien en intrus de la pire espèce. Sachez que cette démo est difficile et risque de vous retenir un certain temps avant de l'achever avec succès. Alors n'hésitez pas à sauvegarder en appuyant sur la touche **Escape** qui vous permettra également de configurer le son et de quitter la démo. Bon courage.



DÉMO PC

Les démos accessibles par le menu **Go.bat** sont toutes jouables sans exception, les autres étant réservées à TVCD (à l'exception de Road Rash). Pour lancer ce fichier, passer par l'option **Exécuter** de Windows 95, si vous cliquez sur l'icône du CD ou tentez de faire apparaître son contenu en sélectionnant le drive consacré (**D :**), vous risquez de lancer automatiquement Gen4 Live. Sous Windows 3.11, passez par le Gestionnaire de fichiers. Sous Dos, tapez **Go** à la racine de votre lecteur CD-Rom (souvent **D :**).

Quake V1.01 (ID Software)-PC

Rentrés tardivement de vacances ou de retour d'un centre de désintoxication destinés aux forcenés de la doomania, il doit bien y avoir en France une dizaine de joueurs à ne toujours pas avoir en leur possession le shareware de la dernière production ID Software… Sur cette dizaine de malheureux, nous avons calculé à l'aide de puissants logiciels de calculs que 3,2 % d'entre eux étaient des lecteurs assidus de Génération 4. Répondant à un réflexe humanitaire acquis après de nombreuses et tendres années passées chez les Scouts de France, la rédaction de Gen4 a décidé d'un commun accord de passer dans ce CD N°92 la version 1.01 de Quake. Celle-ci s'installera sur le disque **C :** et bien au chaud à l'intérieur du répertoire **\Quake_sw** (20 Mo nécessaires), à moins que vous n'en décidiez autrement. À l'issue de l'installation, un fichier texte apparaîtra à l'écran, une simple pression de votre index sur la touche **Escape** ne vous laissera qu'un vague souvenir de ce dernier.



Après quoi, les fichiers de Quake se décompacteront sur votre disque dur, et ce sans le moindre trucage. Après avoir lancé le jeu, vous vous trouverez devant trois couloirs : celui de gauche donne accès au mode facile, le central au mode normal et celui de droite au mode difficile. Pour ce dernier, vous devrez déjà apprendre à maîtriser le saut en appuyant sur la touche **Espace**. Une fois votre niveau de difficulté sélectionné, vous vous trouverez à nouveau à un embranchement ; prenez la première à gauche, et le shareware de Quake est enfin à vous. Les touches sont dans le désordre : **Ctrl** pour tirer, **Q** et **W** pour regarder en haut et en bas, **Shift** pour courir ainsi que la touche **Alt** combinée aux **touches de direction gauche/droite** pour se déplacer sur le côté. ●



Responsabilités

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. Gen4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 novembre 1996.

Shattered Steel (Interplay)-PC

La démo de Shattered Steel s'installe dans le répertoire **C :\Intrplay\ssteel** et nécessite 19 Mo d'espace libre sur votre disque dur. Après être passé par le répertoire susmentionné, vous pouvez lancer la démo en sélectionnant l'exécutable **Steel.bat**. Ceci fait, un écran apparaîtra et vous proposera de **Register now** ou de **Register later**, choisissez la seconde option pour aller au plus vite. Ensuite, vous vous retrouverez devant une image précalculée vous offrant plusieurs possibilités : **Go on campaign** à l'extrême gauche de l'écran, **Options** un peu plus à droite, **Multiplayer Control** au centre, **Training** à l'extrême droite et enfin **Exit to Dos** en bas et en haut de l'écran. Choisissez l'option qui vous interpelle et faites-en de même au second écran de sélection apparaissant si vous vous décidez pour **Go on campaign**. Notez au passage





que la Cryochamber vous permet de sauvegarder votre partie.

Pour déplacer votre superbe bipède mécanique vous devrez utiliser de pair les **touches de direction** du clavier contrôlant le corps de la bête et la souris se chargeant des mouvements de la tête. Le **bouton gauche** de la souris vous permet d'activer l'arme primaire, tandis que le **droit** est en charge de la secondaire. Si vous désirez changer d'arme secondaire, utilisez la **barre espace**. Tandis que les touches **F1/F2/F3** vous permettent de changer de vue, la touche **F4** d'afficher la carte et **F5** de jeter un œil à l'énoncé de la mission. Pour plus d'informations, allez faire un tour du côté de l'option **Training** de départ. ●

DÉMO MAC

Deux répertoires apparaissent une fois que vous aurez double cliqué sur l'icône du CD : **Marathon** et **Abuse**. Double cliquez ensuite sur le répertoire qui vous intéresse pour lancer le jeu qui va avec.

Marathon Infinity Demo Small-MAC

Marathon est le Doom du Mac et la suite ne devrait pas décevoir les amateurs. Pour lancer la démo, ouvrez le répertoire **Marathon Infinity Demo Small**, puis double cliquez sur l'icône en couleur du même nom. Pour fonctionner, ce shareware nécessite au minimum un 68040 doté du system 7 et de 6 Mo de Ram. Les touches de direction sont les suivantes : **8** pour avancer, **5** pour reculer, **4** pour tourner à gauche et **6** pour tourner à droite, le tout sur le pavé numérique ; pour tirer appuyez sur la barre **Espace** et lisez le fichier texte **Readme.txt** pour en savoir davantage sur ce jeu. ●



Abuse Demo-MAC

Sorti il y a près d'un an en version shareware sur PC, Abuse est un jeu dans la plus pure tradition arcade, s'inspirant de l'univers d'Alien. Avant tout chose, sachez qu'il n'est pas possible de jouer à cette démo sans avoir copié au préalable le répertoire **Abuse Demo** sur votre disque dur. Ceci fait, double cliquez sur l'icône du même nom et réglez les différentes options selon vos désirs sur l'écran de présentation. Les touches de contrôle par défaut sont les suivantes : **A** pour aller à gauche, **D** pour se déplacer vers la droite, **W** pour sauter, **S** pour se baisser et activer les ascenseurs, etc., **E** et **Q** pour sélectionner votre arme. Je vous laisse découvrir la touche pour tirer ! (Yerk, yerk… Ah, c'est pas drôle ?) ●





TÉLÉGRAMMES

À Olivier,
Ultima on-line étant par définition très « on-line », il est peu probable qu'il soit intéressant voire possible d'y jouer en solo. À noter que ce jeu sera vendu par CD-Rom et fera, en plus, l'objet d'une tarification horaire. Bref, Lord British, qui les avait déjà en or, va pouvoir se les transmuer en platine.

À Philip Morris et Lavazza,
merci pour tout !

MORCEAUX CHOISIS

☛ Si j'achète une Matrox Mystique, mon P120 arrivera-t-il au niveau d'un P166 ?
Mais oui bien sûr ! Il suffit d'y croire très fort... comme tout ce qui est mystique.

☛ Comment fait Didier pour monter les trottoirs ?
Après filature discrète, nous avons découvert que Didier nageait dans le caniveau jusqu'au premier bateau qu'il escaladait ensuite à main nues. Ensuite, notre loupe s'est enrayée et nous l'avons perdu de vue.

☛ Le jeu Heineken dont la pub figure en page 19 du n°91 sera-t-il compatible avec Win95 ?
(Rires.) Non. Par contre, il s'avère parfaitement compatible avec mon foie qui, il est vrai, est beaucoup plus souple et tolérant que Win95.

☛ Désormais, je palperai l'épaisseur du magazine avant achat.
Parce que d'habitude, en kiosque, tu saisis Gen4 avec les dents ? La vache, c'est la première fois qu'un chien savant nous écrit !

Gasp, je suis triste et amer. Le bonsaï qui partageait chaque instant de ma vie casanière est mort d'ennui (euh... et un peu de soif aussi). Quel rapport avec le courrier ? Et bien, vous n'êtes peut-être pour rien dans sa mort mais vous allez payer !

Du pareil au même

Salut Théniart,
je t'écris cette bafouille avec l'aide d'un ami, Nicolas, pour te parler des hors-série de l'été de Gen4 et *PC Fun*. J'ai en effet acheté celui qui était consacré à l'E3 alors que Nicolas a acheté celui de *PC Fun* sur Quake. Quelle ne fut pas notre surprise en constatant que les équipes rédactionnelles de ces deux numéros étaient quasiment identiques ! Comment expliquer que l'équipe de Gen4 avec Éric et Fred ait signé un numéro de *PC Fun* alors que d'habitude ces deux rédacteurs ne font pas partie de ce journal ? Va-t-on assister à l'avenir à une fusion en un Gen Fun à la manière des shampooings 2 en 1, quintessence de la lotion capillaire, ou est-ce, au contraire, la même équipe qui crée Gen4 et *PC Fun* pour doubler les bénéfices ?
Tu vas probablement me répondre un truc du genre : ce sont deux magazines complémentaires, tu n'es pas obligé de les acheter tous les deux donc, qu'est-ce que ça peut te faire que ce soit ou non la même équipe ? Ben rien... s'il s'agissait effectivement de complémentarité ! Il est en effet scandaleux de retrouver autant de points communs entre vos deux mags (la même interview dans le hors-série *PC Fun* p.27 et dans le n°86 de Gen4 p.78, les dossiers sur les jeux de foot et les cartes 3D comme par hasard le même mois dans Gen4 et *PC Fun*, la photo de la p.104 du n°90 de Gen4 et celle de la p.125 du n°18 de *PC Fun* exactement identiques...). Deux mags complémentaires, pourquoi pas, mais deux mags qui disent la même chose, non !
Mais rassure-toi Tennyare, nous avons encore quelques critiques à formuler sur d'autres sujets. Ainsi, nous sommes indignés en voyant comment a évolué le Top 5. En effet ce classement, qui était plutôt une bonne idée au départ, relègue The Beast Within en troisième place des jeux d'aventure (Nicolas partage mon opinion en voyant que son jeu culte - Command & Conquer - n'occupe que la cinquième place de sa catégorie). Un 5 étoiles testé dans le dernier numéro est-il forcément meilleur qu'un autre jeu assigné de la même note sorti quelques mois plus tôt ?
En ce qui concerne les notes des jeux, nous estimons que vous vous laissez trop souvent emporter par votre enthousiasme quand vous testez un jeu exceptionnel en réseau en oubliant qu'à l'heure actuelle, seulement une minorité de personnes peut jouer avec plusieurs ordinateurs connectés. On citera par exemple les six étoiles de Duke Nukem 3D. Nous ne nions pas que ce jeu soit parmi les meilleurs que le PC compte à ce jour mais de là à affirmer qu'il est le meilleur, il y a un pas que nous nous garderons de franchir car il existe The Beast Within... et Command & Conquer, oui Nicolas, tranquille... Pour finir avec les reproches, Nicolas trouve que la nouvelle interface Win95 du CD-Rom est beaucoup trop lente. Il déclare que pendant la phase de chargement, il perd son temps à attendre alors qu'il pourrait jouer à Covert Operation... Aussi vous conseille-t-il de revenir à la précédente interface, plus conviviale et surtout plus rapide.
Nous désirons maintenant te poser quelques questions, T'eigne arhe car nous savons qu'au fond, tu es bon... Mais si, cherche bien, tout au fond...
1. Le MMX pourra-t-il s'adapter aux anciens processeurs Pentium ? Sinon va-t-il définitivement reléguer aux oubliettes ceux qui ne l'ont pas ?
2. Apparemment, Intel n'a pas l'air de vouloir abandonner sa puce Pentium. Quand va donc s'installer le règne des Pentium Pro qui fera suivre aux Pentium, même cadencés en 200 Mhz, le chemin des 486 actuels ?
3. Je voudrais acheter un jeu, j'ai encore besoin de tes brillants conseils, grand Teinhiaar. Quel est, à ton avis, le meilleur soft entre Pandora Directive, les Chevaliers de Baphomet et Spycraft ?
4. Pour finir, Nicolas voudrait savoir si Command & Conquer Win95 proposera bientôt de nouvelles unités.
Bon, allez, je te laisse.
Loïs, avec l'aide - très superficielle - de Nicolas (Haute-Garonne).

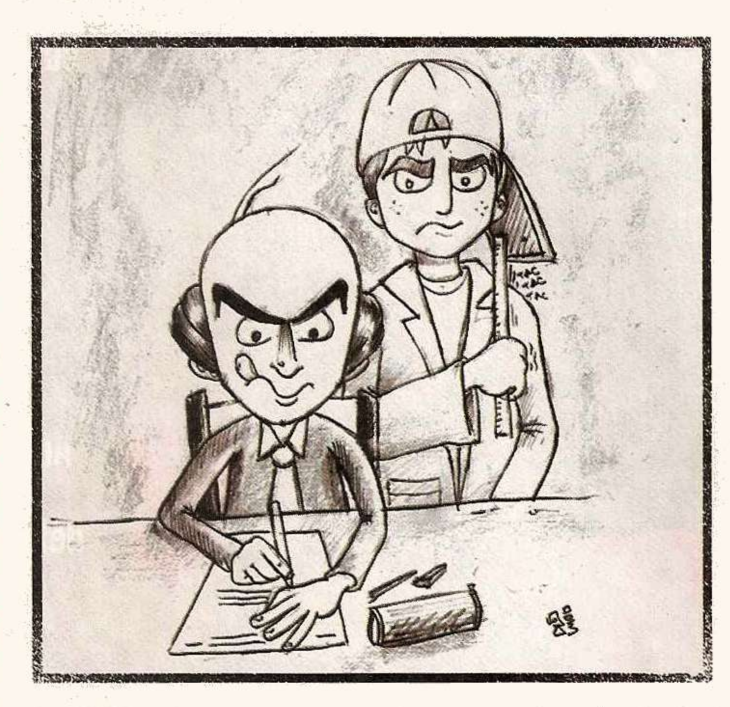
Salut le binôme,
sacrée $#@& de lettre fleuve, les mecs ! Vous vous êtes relayé pendant 24 heures pour écrire cette longue diatribe ou Loïs utilise vraiment ses dix doigts pour taper sur traitement de texte ? Et en plus, pour une lettre à rallonge, c'est plutôt pas mal écrit, chapeau ! Bon, maintenant, finissons-en avec les ronds de jambe et autres hypocrisies mondaines : vous me mettez le dos au mur, je n'aime pas, alors je vais devoir asséner quelques puissantes vérités sur vos crânes de râleurs invétérés. Commençons donc par le hors-série *PC Fun* spécial « Quake », le scandale de l'année, si on en juge par vos propos. Bon, et bien, quoi ? Effectivement, c'est l'équipe de Gen4 qui a confectionné ce hors-série, et alors ? Je vous rappelle que Quake est un jeu. Or entre les rédacteurs de *PC Fun* et de Gen4, lesquels sont les plus à même de parler d'un jeu ? Ben euh, *a priori*, les deux. Le seul problème, c'est que l'unique rédacteur « ludique » de *PC Fun*, probablement déjà un pied dans les vacances (et je le comprends, cet #&@$!), a préféré buller frénétiquement plutôt que de contribuer au hors-série. Alors, fallait-il que nous le forcions à écrire, en lui posant délicatement un énorme RPG sur la tempe ? Non point, Éric et Fred, auxquels vous faites allusion, se sont contentés de lui ruiner les jambes à la batte de base-ball, le fait qu'ils aient dû rogner sur leurs vacances pour écrire ce hors-série n'ayant pas été franchement apprécié. Maintenant, pourquoi ne pas avoir tout simplement sorti un hors-série Gen4 ? Très bonne question mais vous ignorez probablement que des dispositions légales interdisent à tout magazine de sortir deux hors-série simultanément. Un Génération 4 « spécial E3 » se trou-



vait déjà dans les kiosques : « Quake » fut donc un hors-série « *PC Fun* ». Quant à votre reproche, plus général, selon lequel les deux magazines seraient trop similaires, permettez-moi de me gausser. D'abord parce que leurs différences sont tellement énormes qu'il faut être vraiment retors pour les trouver « proches ». Ensuite parce que si nous nous entraidons entre rédactions, c'est avant tout par souci d'offrir à nos lecteurs respectifs tous les articles susceptibles de les intéresser. Pour prendre un exemple, Génération 4 ne comporterait pas de rubrique « Hard » sans Bruno Gasnier de *PC Fun*. Nos lecteurs devraient-ils acheter d'autres magazines pour obtenir ce genre d'informations (qui concernent très directement le jeu) ou est-il de notre devoir de les leur fournir, nous, Gen4 ? La réponse, me semble-t-il, s'impose d'elle-même.

Abordons maintenant le Top 5. Je trouve Command & Conquer exceptionnel. Il a 5 étoiles. Dans quelques mois, sort un nouveau jeu de stratégie supérieur à C & C (Red Alert, par exemple) mais qui, au regard de la production globale du moment, a lui aussi 5 étoiles. Nous faisons quoi ? On laisse les cinq « 5 étoiles » qui trustent le Top 5 depuis longtemps ou on privilégie une nouveauté qui a quand même de forte chance d'être supérieure à l'un des 5 précédents élus du Top 5 ? Et bien, on privilégie la nouveauté !

Et pour finir, l'interface du CD-Rom ! Trop lente ? Oui, peut-être, mais en fait le soft charge les pilotes d'écran (genre DirectX) qui assureront son parfait fonctionnement sous Windows 95. Donc, ici : lenteur = tranquillité d'esprit. Qui s'en plaindra ? Ah, oui, j'oubliais, vos p'tites questions :



1. le MMX intégrera une nouvelle génération de processeurs Pentium (au nom à rallonge, dans le genre P55C), ceux-ci remplaçant les « anciens » Pentium. Le hic, c'est qu'il faudra changer le processeur et la carte mère pour faire l'acquisition de cette nouvelle technologie !

2. Le Pentium Pro s'avérant peu fiable, en particulier en association avec Win95, Intel semble aujourd'hui parier sur le MMX. Cela dit, qu'en sera-t-il demain ? Seul Monsieur Intel le sait.

3. Laisse tomber Pandora Directive, trop proche de Under a Killing Moon, et choisis entre les Chevaliers de Baphomet et Spycraft en lisant les tests de chacun, ils sont trop différents pour que je tranche à ta place.

4. Fred… Éric… vous savez ? Non ? Virgin ne veut pas vous dire ? Bon, ben, on ne sait pas. Allez, salut, les grumeaux !

On nous teste (j'hallucine)

Salutation au très vénéré Gen4 ! Mes compliments les plus sincères à la rédaction : vous faites tous du très bon boulot et le Teignard est de plus en plus irascible. Mais passons sans tarder à l'épreuve de « Questions pour la rédaction ».

1. Quelles sont les adresses des éditeurs français (le patriotisme ne fait pas de mal) susceptibles d'être intéressés par des « sujets » de jeux en vue d'une programmation ? (10 points.) ?

2. Comment peuvent être protégés lesdits sujets contre les abus des éditeurs ? Leur utilisation, par exemple, sans l'avis des auteurs ? (7 points.)

3. Quel est votre avis sur la montée en puissance des machines ainsi que leurs prix. Les consommateurs vont-ils pouvoir suivre cette escalade ? (3 points.)

4. Le « très vénérable Billou » a-t-il l'intention de sortir de nouveaux logiciels visant à améliorer Windows 95 ou à lui succéder ? (5 points.)

5. On nous avait promis une baisse des prix des jeux avec l'avènement du format CD-Rom, le piratage étant soi-disant impossible. Que reste-t-il de cette promesse ? (10 points.)

6. Suite à l'installation de jeux, Windows 95 et Microsoft Office deviennent souvent inutilisables et doivent être réinstallés après un formatage du disque dur (méthode de bourrin), la désinstallation ne marchant plus. Que puis-je tenter pour y remédier ? (20 points.)

Un minimum de 35 points sera requis pour obtenir une place valable dans mon estime.

Luc (Seine-et-Marne).

Prof' Luc,

pas de tergiversations inutiles, à questionnaire sèchement énoncé, réponses brutalement exposées. Par ailleurs, comme l'inhumation de mon bonsaï a lieu dans quelques minutes, je ne vais pas m'attarder au risque de rater la cérémonie.

1. Détrompe-toi, le patriotisme peut faire très mal, des milliers de morts même. Ceci dit, pour répondre à ta question, qu'ils soient français ou non, les éditeurs sont peu intéressés par des « sujets » de jeux, ces derniers préférant examiner un synopsis, des esquisses, des écrans de jeu voire une démo. En plus, la perspective de t'énumérer une liste d'éditeurs ne m'enchante pas des masses. Téléphone plutôt à la rédaction.

2. Si tu as bonne mémoire, je t'ai déjà raconté la légende du « pauvre créateur face au méchant éditeur » dans le numéro 88 de Gen4. Le problème, mais tu

PAPY ZÔTH

Papy Zôth, un de nos lecteurs, tape allégrement dans les 70 ans. Il nous parle des jeux qu'il a aimés, que nous avons aimés. Raconte-nous l'histoire de nos anciennes passions, Papy Zôth, rafraîchis-nous le bulbe. Nous t'écoutons…

2-INTERNATIONAL KARATÉ + (ST et Amiga).

Ce petit bijou est encore un des meilleurs jeux de combat édités à ce jour. Très réussi graphiquement (mouvements bien rendus et décor bourré de petites animations), ce soft allie une grande rapidité et une maniabilité incroyable. On se retrouve alors très vite dans une situation proche d'un véritable combat d'arts martiaux (pour ce que j'en sais, le grand écart n'étant plus de mon âge depuis la dernière ère glaciaire) : au moindre geste de l'adversaire, on réalise instinctivement des enchaînements très complexes, parfois avec une rapidité qui vous stupéfie autant que le pauvre bougre dans l'estomac duquel vous venez d'enfoncer un poing vengeur. Une idée originale vient ajouter du piment à la partie : trois combattants, dont deux peuvent être dirigés par des joueurs, peuvent être présents à l'écran. Ceci apporte bien évidemment une dimension tactique non négligeable à l'affrontement. Allez-vous mettre un grand coup de boule au karatéka contrôlé par l'ordinateur, sachant que vous devrez alors tourner le dos à l'hypocrite qui se prétend votre ami mais n'attend que l'occasion de vous remodeler la tronche façon pizza Calzone, ou bien allez-vous devancer le félon en puissance en lui rectifiant la mâchoire d'un coup de pied retourné ? Vous l'avez compris, le secret de la victoire tient autant dans l'opiniâtreté de vos manœuvres que dans la gestion opportune d'une alliance (volatile) avec votre adversaire humain. Rien de tel pour instaurer une saine ambiance de franche camaraderie…


Une formidable aventure en 3D dans un monde imaginaire futuriste de réalité virtuelle.
Connectez-vous à Net:Zone
Déconnectez...si vous le pouvez!
NET:ZONE
COMPRO GAMES
© 1996 Compro Games Ltd. All Rights Reserved.
GAMETEK
Edité par Gametek (France), 5 Rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.
DISPONIBLE SUR PC CD - ROM



t'en doutes, c'est que je n'aime pas me répéter.
3. La montée en puissance des PC est le fruit d'une politique commerciale juteuse initiée par Intel qui détient presque le monopole du processeur PC. Dans cette sombre affaire, les éditeurs sont d'ailleurs complices. En mettant sur le marché de bons jeux qui nécessiteraient, s'ils étaient bien programmés, moins de ressources « système », ils contribuent en effet à l'envolée des fréquences de processeurs. Jusqu'à présent, les consommateurs ont suivi cette évolution, mais aujourd'hui la tendance est à la rébellion. Euh… peut-être pas au point de renoncer à l'achat d'un « processeur qui va super vite, nanananananèreuh » mais c'est quand même un début.
4. La suite de Windows 95 s'intitule Nashville, sa sortie étant prévue pour 1997. Cette nouvelle version devrait fixer les bugs de Win95 et le doter de quelques fonctionnalités additionnelles. Bref, à défaut d'être parfaite, elle devrait être mieux.
5. Il n'en reste rien, de ces fameuses promesses. Pourquoi, tu y as cru ? (Rires.) Non, plus sérieusement, tu as dû remarquer que le support CD-Rom et ses centaines de Mega-octets disponibles exigent presque la présence de scènes vidéo et/ou cinématiques, or ces dernières entraînent un léger accroissement des frais de développement… sans doute pas au point de justifier le maintien d'un prix aussi élevé mais bon, tant que les éditeurs (et les distributeurs) persisteront à vouloir dégager de grosses ma-marges…
6. Oui, je confirme : ta technique est vraiment très très bourrin. La plupart du temps, il te suffira en effet de réinstaller tes pilotes de carte graphique (voir l'encadré « Des problèmes d'affichage » dans les pages du CD-Rom). Par ailleurs, évite d'utiliser un soft de compression de données sur disque dur, il peut parfois entraîner de (monstrueux) problèmes.
Maintenant, je ne sais pas si j'ai le droit à ton estime mais sache que tu n'as pas la mienne. Je garde un assez mauvais souvenir des tests et autres contrôles endurés lors de mon passage sur les bancs d'école, je ne te remercie donc pas de m'avoir rappelé ces sinistres épisodes de ma vie (poils aux pieds).

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (d'ailleurs, elle bouge trop, cette damnée mémoire collective).

CHAPITRE 7

Premier anniversaire !

Tout a commencé en octobre 1987, quand quelques fanatiques de l'Amiga et du ST ont décidé d'unir leurs forces pour éditer un magazine de jeux micro sur leurs machines favorites. Sans expérience journalistique, c'est en proposant des rubriques inhabituelles à l'époque que l'équipe a finalement fait de Gen4 le magazine leader des jeux micro.



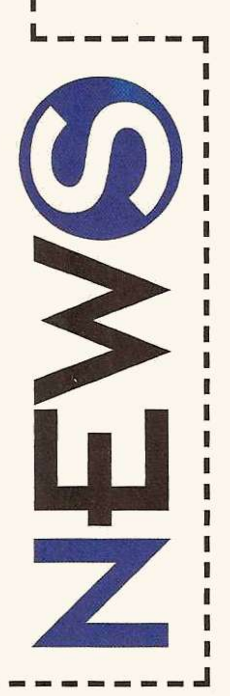
Des événements, nous en avons connus en plus de cinq ans : montée en force du ST, puis de l'Amiga, arrivée du PC qui depuis n'arrête pas de progresser, débarquement des consoles Megadrive puis Super Nintendo. Le jeu du mois en octobre 87 était Barbarian de Psygnosis… imaginez l'évolution !
Et les mois à venir devraient continuer à faire palpiter les fanatiques que nous sommes toujours : CD-Rom [*à l'époque, un simple vitesse tapait dans les 2 500 F !*], CDi [*déjà le passé*], Réalité virtuelle [*toujours l'avenir*]. Nous serons là pour vous faire vivre les prochains événements ! Rendez-vous au numéro 100… [*très bientôt !*].
Édito Gen4 N°50 (décembre 1992).

Oh, tu m'cherches ?

Ô, le beau, le fort, le puissant, l'invincible, l'irremplaçable, le royal, l'impérial, le grand : monsieur crâne d'œuf.
Je t'écris une lettre tapée de mes propres mains, non pas pour critiquer ton magazine, ni pour le glorifier (quoique ce serait sincère) mais pour te poser une série de questions. Je sais pertinemment que tu n'aimes pas les questions/réponses et c'est bien pour ça que je le fais.
1. Je possède un PC 486 DX4 100 et je souhaiterais le booster. Cela me coûterait-il cher de le transformer en Pentium ? Et en DX4 133 ?
2. Est-il intéressant d'acheter une carte accélératrice 3D maintenant alors qu'on n'a pas les jeux sensés fonctionner avec ?
3. Au fait, dans Duke Nukem 3D, comment fais-tu pour sortir de ce $#&£ de deuxième niveau ?
4. Il paraît qu'un éditeur de niveau pour Command & Conquer devrait sortir bientôt. Dois-je confirmer cette bonne nouvelle auprès de mes copains ou démentir furieusement cette imbécillité ?
J'espère que tu auras le courage de répondre à toutes mes questions (là, je te mets au défi) et je vais t'étonner en te disant que cette lettre vient tout droit du Vatican, eh oui, c'est le Pape qui t'écrit.
Le Pape (Yvelines ?).

Grumble,
j'ai lu ta lettre quelques heures à peine après que ma concierge m'ait narré - avec moult détails - la longue agonie de mon bonsaï et là, franchement, tes petites agressions mesquines m'ont énervé. Oooh, je veux bien que tu donnes dans la crise pré ou post pubertaire en tapant sur tout ce qui bouge mais le problème c'est que je ne bouge plus, et cela depuis longtemps. Ce genre de détail aurait pu t'arrêter… et bien même pas ! Tu te permets même de me briser consciencieusement les sbоubs avec ma calvitie et mes petites exigences de rédacteur sclérosé du bulbe ! O.K., je t'accorde que « le Teignard » est un nom qui prête plutôt à l'agression scripturale, alors tu me cherches, tu me provoques, c'est presque normal… mais un peu de respect ne t'arracherait pas la gueule, espèce de @#£& !
Alors d'accord, parfois il m'arrive d'être un peu dur avec vous, lecteurs, mais sur le fond je suis quelqu'un d'humain. Tiens, il m'arrive même de souffrir ! Je pense bien sûr à mon défunt bonsaï, une plante exceptionnelle, tu sais… d'ailleurs, je ne sais pas pourquoi je te dis ça, moi ! Un coup de blues ? Une crise identitaire ? Moi, El Grande Teignardos ! Haha, je me ressaisis déjà ! Tu as failli me faire douter, petit gnome malfaisant, et bien tu vas voir comment je vais les expédier sauvagement tes $@#& de questions sérielles !
1. Un tiers des lettres que vous m'envoyez contient la même et obsédante question : « moi y'en a vouloir booster mon PC, comment faire… et combien ça va me coûter » ? J'ai déjà répondu à cette question dans le numéro précédent. Tu ne l'as pas lu ? Ah bon, ben, tant pis pour ta pomme.
2. La réponse est contenue dans la question.
3. Va dans le bar et précipite-toi sur le placard qui contient les alcools (tu sais, comme quand tes parents sont absents), tu y trouveras la clé rouge !
4. Je n'ai jamais entendu parler d'un éditeur de niveaux made in Westwood, donc tu démens comme un fou (redondant).
Ah, dernier point. Euh, Vatican, Pape… c'est quoi, ces deux trucs là ? Ça se mange, se boit, se lit, se pense, ou c'est inutile ?
Allez, salut votre Excellence… et sans rancune.

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.



Pour des jeux vidéo en français ?

L'application de la loi sur l'emploi de la langue française risque de poser un certain nombre de problèmes, à l'industrie du jeu vidéo en particulier. Un petit coup d'œil sur les textes de loi laisse présager en effet une application difficile, sans parler de domaines comme Internet où là, c'est carrément la grande inconnue !

Selon la loi du 4 août 1994, « *les modes d'utilisation intégrés dans les logiciels d'ordinateurs et de jeux vidéo et comportant des affichages sur écran ou des annonces sonores sont assimilés à des modes d'emploi. En conséquence, les modes d'utilisation des logiciels d'application et des logiciels d'exploitation doivent être établis en français, qu'ils soient sur papier ou intégrés dans le logiciel* (...) ». Cette loi s'applique aussi aux « *inscriptions sur les produits, leur contenant ou leur emballage* (...). *Les dispositions ci-dessus sont applicables lors de la commercialisation en France des biens, produits ou services, quel que soit l'origine de ceux-ci* (...) ».

Ce texte de loi relatif à la bonne utilisation de la langue française paru au Journal Officiel reste savamment ambigu quant à son domaine d'application : s'agit-il uniquement du mode d'emploi, ou aussi des textes et voix pouvant être parfaitement assimilés à « *des affichages sur écran ou des annonces sonores* » ? Dans le doute, les éditeurs et distributeurs français de jeux essentiellement en langue anglaise commencent à s'inquiéter, surtout que certains se sont déjà faits aligner... Parmi les quelques problèmes qui sont en cours de résolution par la législation française, celui-ci n'est sûrement pas le plus facile. Il semble évident en effet que la production de jeux vidéo (plus de 600 softs prévus pour les douze mois à venir sur PC), riche en textes parlés ou écrits, venant d'un peu partout dans le monde, se place d'emblée dans les secteurs à exceptions.

V.F. contre V.O.

Depuis de nombreuses années déjà, la majorité des éditeurs s'est lancée dans la réalisation de versions françaises, surtout pour les jeux d'aventure, de rôles et les gros produits comprenant de nombreuses scènes vidéo interactives. Globalement, les notices sont aussi maintenant en français mais cela pose un certain nombre de problèmes. Faire une traduction d'une notice, d'une boîte, d'une publicité de jeu et *a fortiori* d'un produit complet (surtout lorsqu'il faut faire le doublage des voix) coûte cher, voire très cher. D'autant plus que pour un éditeur américain par exemple, comparé à ses 500 000 ventes dans son pays, les quelques 30 000 exemplaires vendus dans les pays francophones peuvent sembler peu rentables vis-à-vis du surcoût de traduction. Et encore, lorsqu'il s'agit d'un jeu moyen ou même bon mais sans plus, les ventes françaises peuvent rester largement en dessous des 5000 pièces ! Ce qui risque de nous tomber sur le coin du nez serait alors une flambée des prix, déjà plutôt prohibitifs, comparés à ceux pratiqués par exemple aux États-Unis.

Le deuxième problème vient du délai de localisation (traduction du produit pour un pays donné) qui peut occasionner un gouffre de 1 à 6 mois entre la sortie de la version originale et celle de la version française, par exemple. Du coup, que cela soit officiellement ou par le biais de boutiques important directement les produits de l'étranger, les versions originales de certains jeux peuvent être trouvées dès

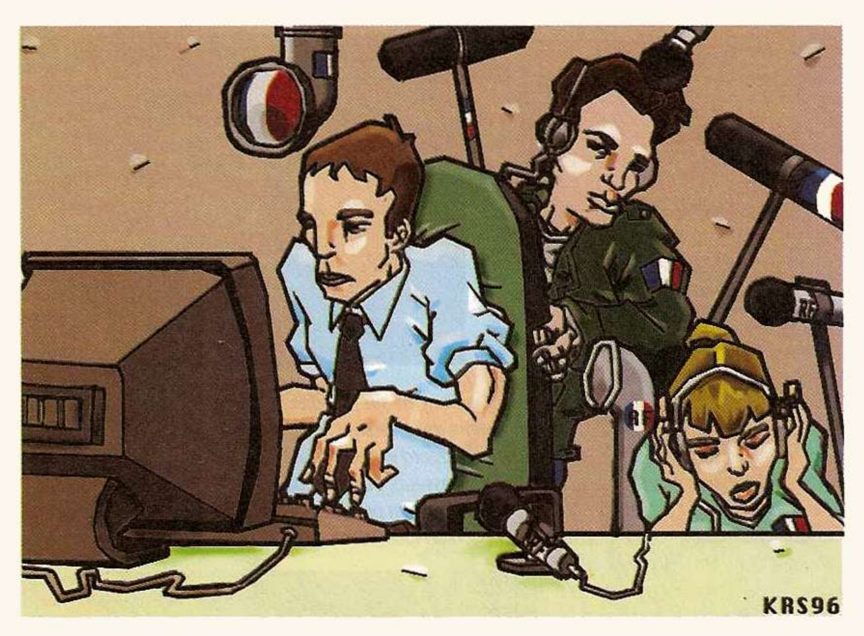
Internet dans le collimateur

Le 24 juillet dernier, le Conseil Constitutionnel a annulé deux dispositions du Sénat adopté quelques semaines auparavant à propos du contrôle des services en ligne, regroupées sous l'amendement 200 déposé par M. Fillon, Ministre délégué, entre autres, aux Télécommunications. Suite à de nombreuses affaires mettant en cause la responsabilité des fournisseurs d'accès Internet, ces dispositions accordaient en effet au CST (Conseil Supérieur de la Télématique) et au CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel) la surveillance des services en ligne, sans donner plus de détails sur le pouvoir de ces deux intervenants. Sans aucune consultation des concernés, à savoir les différents intervenants français sur Internet (fournisseurs d'accès, clients, fournisseurs de services, etc.) cet amendement a donc été rejeté mais M. Fillon a déclaré qu'il étudiait le cas avec des spécialistes pour fournir le plus rapidement possible de nouvelles propositions. Il est vrai que la difficulté de contrôle du phénomène Internet est un sérieux problème, du fait du caractère anonyme de l'utilisateur et de l'internationalité de ce média, mais de nombreuses consultations entre les gouvernements des pays concernés sont elles aussi en cours pour une tentative de législation mondiale « uniforme ». Reste que devant les différences de législations et de moralités entre tous les pays du monde, on voit difficilement comment ils pourront arriver à un consensus, à moins bien sûr de travailler main dans la main avec les fournisseurs d'accès !

leur sortie, histoire de satisfaire le public de fanatiques habitués à évoluer dans un milieu informatique résolument anglophone ! Le problème peut encore se répercuter sur le suivi d'un produit, car nombre d'entre eux sont améliorés par des patches ajoutant de nouvelles fonctionnalités et/ou corrigeant des bugs qui auraient échappé aux développeurs dans la version finale. Or les possesseurs de la version française d'un jeu doivent souvent attendre plusieurs semaines, voire plusieurs mois, avant que le patch français ne se matérialise, à condition qu'il soit tout simplement prévu ! Ici, c'est le public francophone qui est plus directement touché, car seuls les « fanatiques » disposant de versions anglaises accèdent aisément à une mise à jour d'un produit.

Money, money

Comme partout, tout est en fait question d'argent. C'est seulement en encourageant des traductions intégrales en français des produits qu'un plus grand nombre de consommateurs français seront susceptibles de s'y intéresser ; en conséquence le marché francophone prendrait un poids financier suffisant pour que les éditeurs de jeux étrangers (qui a dit anglophone ?) lui prêtent plus d'attention. Mais, d'un autre côté, doit-on bannir l'importation de logiciels en version originale ? Si on tentait une comparaison un peu audacieuse, on pourrait se demander pourquoi l'État n'interdirait pas la sortie de films en V.O. sous-titrée, sous prétexte qu'ils menacent la souveraineté de la langue française sur notre territoire... D'autre part, l'expansion rapide du jeu en ligne, en particulier par Internet, ne pourra se faire que par le biais de la langue anglaise. Soyons réalistes, les francophones ne forment qu'une petite minorité noyée dans la masse des anglophones !
Si l'on souhaite à la fois protéger notre langue nationale et trouver notre place dans la communauté ludique internationale, il faudrait utiliser notre matière grise et notre expérience dans le domaine.



Le mouvement qui s'était initié dans le monde des jeux vidéo sous l'action de diverses personnes et organismes (dont, par exemple, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels Ludiques), pour essayer de réguler un peu ce genre de problèmes, semble être un bon début. Sans pour autant boycotter les produits en V.O., c'est aussi aux joueurs et aux journalistes de participer à la promotion des jeux en version française. Il n'en reste pas moins vrai que seuls les gens directement concernés semblent être plus à même de comprendre, d'analyser et de trouver des réponses à ce genre de problèmes. D'ailleurs le Teignard attend de pied ferme vos commentaires sur ce sujet ! L'intervention de l'État, si elle est nécessaire, devrait plutôt utiliser des gens compétents pour trouver une solution vraiment adéquate.



Blizzard sur le Net !



Blizzard vient d'annoncer que ses deux prochains gros titres (à savoir **Diablo** *et* **Starcraft** *si vous ne lisez pas Gen4 mais avez la ferme intention de vous y mettre un jour) sortiront aussi en version Mac. Ceci dit, Diablo Mac ne sortira pas avant le milieu de l'année prochaine. Par contre, Starcraft Mac devrait se pointer en même temps que son homonyme sur PC aux environs de décembre. Mieux encore, les possesseurs de la version Mac comme de la version PC pourront se mêler indifféremment dans de furieuses joutes sur le Net. À ce sujet, Blizzard va monter son propre serveur,* **battle.net**, *qui aura l'insigne avantage de permettre aux possesseurs desdits jeux de s'y connecter gratuitement, pour pas un sou, si l'on excepte votre abonnement à un provider et votre note de téléphone bien sûr (désolé, apparemment ils n'ont pas l'intention d'adapter Warcraft 2 pour battle.net). L'interface sera comprise dans ces deux jeux. Vous pourrez vous y connecter automatiquement pour taper la causette et vous lancer dans des parties de deux à quatre joueurs du monde entier, en choisissant le niveau de vos adversaires. Là les mecs, chapeau bas, ça change agréablement de la politique mercantile qui se développe à toute vapeur dans le milieu du jeu online !*



Duke présumé coupable ?

On croît rêver ! Imaginez un peu la surprise chez **GT Interactive**, lorsque **Microstar**, une « petite » société préparant la commercialisation de niveaux supplémentaires pour **Duke Nukem 3D** intente une action en justice contre GT. Il faut savoir en effet qu'aux États-Unis, c'est GT qui détient les droits exclusifs de Duke 3D (développé par Forgem) et que cette compagnie a déjà accordé des droits d'extensions à d'autres sociétés (Wizardworks, par exemple, pour ses D !3 et H !3, respectivement pour Doom et Hexen !). Or, sans demander cette autorisation et malgré les avertissements de Forgem et de GT, le développement des extensions a continué. Alors qu'il aurait semblé logique que cela soit GT Interactive qui porte l'affaire devant les tribunaux, Microstar tente le tout pour le tout en anticipant cette éventualité en prêchant un « la meilleure défense c'est l'attaque » extrémiste !

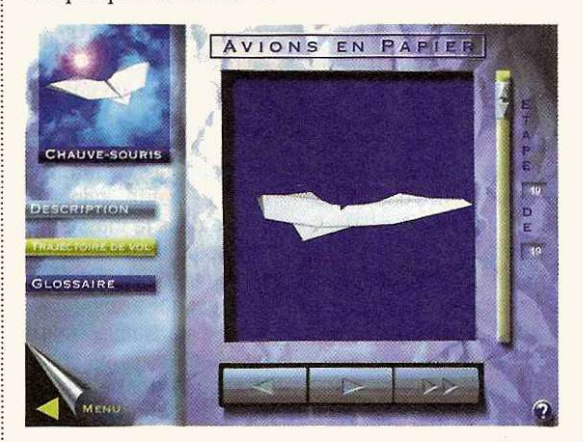


Les vétérans

Electronic Arts, un des éditeurs de jeux vidéo les plus anciens (1982) et **Sid Meier**, le créateur de produits légendaires comme Civilization, Railroad Tycoon, Colonization… viennent de signer un accord de partenariat pour la distribution des produits du dernier par le premier. **Firaxis** est depuis juin 1996 la nouvelle société de Sid Meier, en collaboration avec Jeff Briggs et Bryan Reynolds, et ce regroupement de talents devraient générer des titres forts d'ici fin 97 !

Les p'tits navions

Sybex sort dans sa collection shareware pour Mac et PC un produit plutôt original vous permettant de réaliser vous-même 28 avions à partir d'une bête feuille de papier. Vous choisissez votre modèle (chasseur ou planeur), puis vous suivez pas à pas le pliage à partir d'animations 3D. Seul petit problème, sur un Pentium haut de gamme, l'animation peut parfois se dérouler si vite que l'œil à du mal à suivre ! Vous pourrez même regarder une petite animation vous donnant le comportement théorique de votre avion une fois lancé… À condition de ne pas se planter dans le pliage et de prendre un papier léger, comme les trajectoires erratiques de nos premiers prototypes l'ont clairement démontré… Bref voilà un petit produit sans prétention et distrayant qui vaut bien ses quelques 99 balles.



L'image à la loupe



Dans sa collection « Grand Livre », **Micro Application** *propose* **Scans et Retouche d'Images**. *Ce livre très complet vous permet dans un premier temps de choisir un scanner selon vos besoins, puis de l'installer et de le calibrer correctement, ce qui n'est pas un luxe si vous souhaitez retrouver à peu près les mêmes couleurs après numérisation… Ensuite, de nombreux exemples (basés à partir du logiciel Corel Photo-Paint) vous apprendront à utiliser différents filtres pour améliorer le rendu de vos images numérisées. Le bouquin comprend aussi une partie sur les logiciels OCR, pour importer directement vos textes à partir d'une feuille. Même s'il est abondamment illustré, on peut juste regretter que les images du bouquin soient en noir et blanc, leur équivalent couleur étant relégué dans un cahier en fin de volume. Malgré tout, avec ses différents sharewares inclus dans le CD, il semble largement valoir ses 200 F.*

Que c'est-t-il passé a Roswell en 1947 ?

Le gouvernement nous cache-t-il quelque chose ?

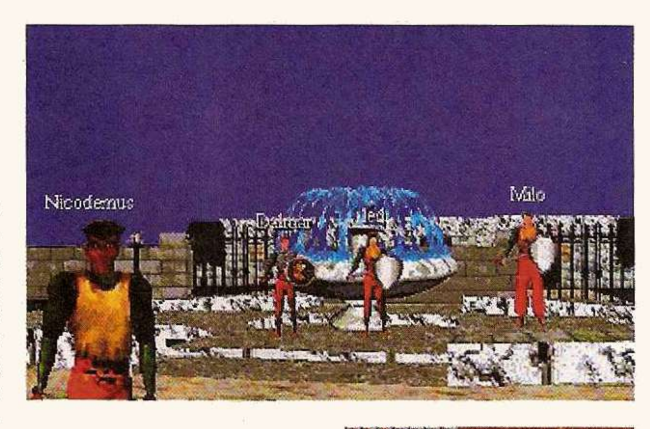
Qui peut bien être responsable de ces meurtres en séries ?

Les aliens sont-ils déjà là ?

Brèves

❁ **Le fameux service en ligne** America Online **vient de racheter** ImagiNation Network**, un service de jeux online autrefois sous le giron de Sierra** ❁ **Pour mieux se consacrer à Diablo et Starcraft,** Blizzard **laisse tomber** Pax Imperia 2, **en cédant les droits à** THQ, **un petit éditeur de jeux consoles. Enfin moins petit qu'avant, parce qu'il a poussé l'enthousiasme jusqu'à racheter** Heliotrope Studios, **les développeurs de Pax 2 eux-mêmes. Enfin, bon, c'que j'en dit, l'essentiel c'est que le jeu sortira !** ❁ **Cinq développeurs de** Papyrus **(Indy Car II, Nascar Racing), division de Sierra, ont claqué la porte pour fonder leur propre boîte de jeux. Le premier projet devrait s'appeler** G-Zero, **mais ne verra pas le jour avant Noël... 97. On vous souhaite bonne chance, les p'tits gars !** ❁ **La version française d'**Afterlife **sera disponible courant octobre (env. 400 F), les références culturelles, adaptées à notre société française, devant sonner un peu plus juste !** ❁ Sega **et** Ideal Entertainment **ont annoncé un accord pour produire un film (et tout ce qui tourne autour) basé sur le jeu Vectorman. Après les flops de Mario Bros, de Street Fighters... on s'interroge ?** ❁ **Final Blast, le shoot'em up testé le mois dernier, est édité par** PLM **Interactive et non pas Electronic Arts. Ça ne change pas grand-chose mais bon, il faut bien le dire. Si vous désirez recevoir la version shareware, n'hésitez pas à harasser le (16.1) 92 75 48 38 de vos nombreux coups de fil.** ●

Chéri, **il a bougé !**



Après neuf mois de gestation et un test auprès d'environ 25 000 joueurs de tous les coins du monde, **Meridian 59**, le jeu de rôle online de **3DO** et Archetype Interactive commence enfin à parvenir à maturité ! La version finale devrait voir le jour aux alentours du mois d'octobre, bien que pour l'instant on ne sache rien sur le prix du CD, ni de la connexion aux serveurs 3DO. Eh oui, serveurs au pluriel, puisqu'en fait Meridian 59 sera constitué de plusieurs mondes parallèles exactement semblables, mais habités par des joueurs différents, les serveurs n'ayant *a priori* aucun contact les uns avec les autres. Le but du jeu, comme dans tout RPG qui se respecte, consiste à faire évoluer son personnage dans un monde hostile, non seulement de par les monstres qui s'y baladent, mais aussi à cause des autres joueurs ! Dans ce monde entièrement en 3D temps réel vous devrez développer vos aptitudes à manier différentes armes ou apprendre de nouveaux sorts toujours plus puissants, créer votre guilde de joueurs ou en rejoindre une déjà existante, puis tenter de conquérir ou de conserver votre repaire. De nombreuses quêtes d'un autre côté incitent les joueurs à former des groupes d'aventuriers pour défaire les monstres les plus puissants ou résoudre les énigmes les plus coriaces. Et avec un peu de chance, on aura peut-être le test dans ce numéro. ●



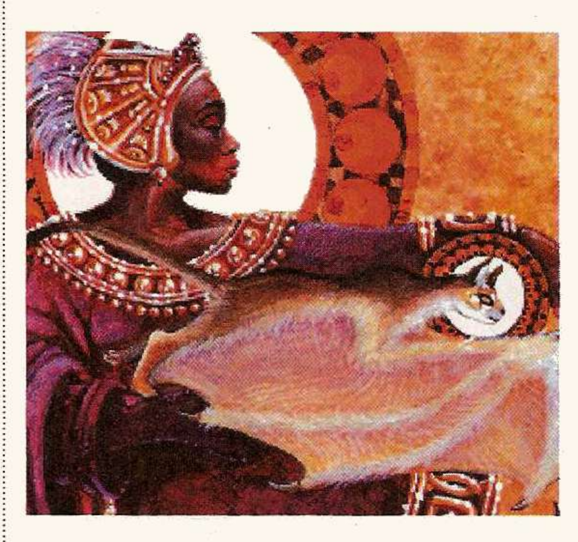
Une idée derrière **la tête**

John Romero, un des piliers fondateurs de **Id Software** (Wolfenstein 3D, Doom, Quake) a annoncé son départ cet été pour créer sa propre société de développement, sous le nom de code de **Dream Design**. Il semblerait qu'un fort désir d'utiliser la technologie 3D qui a assuré à Id Software son essor, pour élaborer d'autres types de jeux, soit en partie à l'origine de cette décision. Il ne reste pas moins en très bonnes relations avec Id Software puisqu'il aurait obtenu l'accord pour utiliser le moteur 3D de Quake et ses descendants pour ses trois premiers produits sur lesquels on ne sait pas grand-chose à l'heure actuelle. ●

Une licence **de trop ?**

Microsoft et **3DF Interactive** ont annoncé cet été le développement spécifique de plusieurs jeux, dont **Hellbender**, pour utiliser la carte **Voodoo Graphics** et son chip 3DFX. Ce shoot'em up, qui suivra une histoire narrée par l'héroïne de la série *X-Files*, Gillian Anderson, offrira des effets supplémentaires (brouillard, textures plus fines, etc.) et une animation de meilleure qualité aux possesseurs de ladite carte. Quel intérêt pour nous d'avoir la voix de cette enquêtrice du surnaturel sur le jeu ? Aucun, mais cela fera sûrement bien sur la boîte, à condition que la version française reste en V.O. ! ●

Le fric **c'est Magic !**



Alors que **Microprose** tarde toujours à sortir sur PC son jeu **Magic the Gathering**, basé sur le célèbre jeu de cartes à collectionner édité par Wizard of the Coast, c'est **Acclaim** qui annonce aussi pour novembre 96 son jeu d'action/stratégie Magic the Gathering (MTG). Ayant aussi obtenu la licence, Acclaim prépare un jeu en temps réel, dans lequel les joueurs pourront participer à des duels ou à des campagnes dans le monde fantastique de MTG retranscrit en 3D, avec plus de 200 cartes différentes dont la nouvelle gamme **Mirage** qui ne sortira qu'en octobre et des cartes complètement inédites ! Il sera bien sûr possible de créer son propre jeu de cartes et surtout de jouer en réseau. ●

Une seule réponse.

APRÈS UNDER A KILLING MOON

THE Pandora DIRECTIVE







233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris - TEL : 01 53 68 10 00 - FAX : 01 40 45 01 99

3615 VIRGIN GAMES*

36 68 94 95*

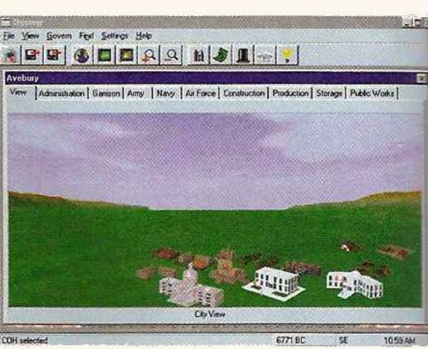
*2,23F la minute

Brèves

❁ D'ici l'an 2000 l'industrie de la micro-informatique espère commercialiser de 100 à 125 millions de lecteur de DVD ❁ Suite à des difficultés, Sanctuary Woods a vendu son jeu d'aventure Orion Burger à Eidos (ex-US Gold) ❁ SkillsNet, partenariat entre Broderbund Software, Walt Disney, Maxis, 7th Level, Silicon Graphics, et bien d'autres a pour but de découvrir et de promouvoir les nouveaux talents californiens en programmation. Mise de départ : 450 000$. Si vous vous sentez d'attaque de ce côté de l'Atlantique, ça fait environ 2 250 000 F (oui, deux millions et quelques patates en plus !). ●

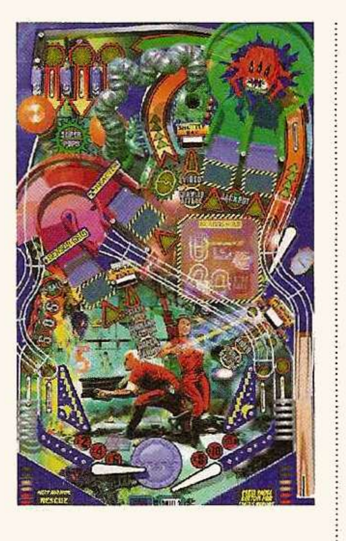
Ça bouillonne **chez Kesmai !**





Si ça continue, on va finir par faire une rubrique exclusivement consacrée à ce plus que prolifique éditeur de jeux online ! Bref, après Air Warrior (dont en passant la version Mac est annoncée), Harpoon Online, Multiplayer BattleTech, Legends of Kesmai, et « Demain-j'arrête-la-colle Online », **Kesmai** (tiens, j'ai déjà entendu ce nom kek'part) annonce toute une flopée de nouveaux produits en cours de développement. Donc commençons par **Stellar Emperor**, un jeu de stratégie d'exploration et de conquêtes spatiales, mêlant gestion économique et combats tactiques. Ensuite, développés par **Interactive Broadcasting**, on trouvera tout d'abord **Armored Assault**, un jeu en 3D temps réel où des hordes de tanks appartenant à différentes corporations se disputent, disons... assez violemment les réserves de métaux précieux du système solaire. Ensuite **Barbarossa**, un wargame qui s'inspire de la campagne du Front de l'Est en 40-41. Chaque joueur pourra incarner un petit chef de section Allemand ou Russe, qui deviendra grand soit parce qu'il se montre bon, soit parce que les autres joueurs seront décidément plus mauvais que lui ! C'est pas fini, Kesmai (décidément, ce nom me titille kek'part au niveau des tympans...) continue après Air Warrior 2 sa fructueuse association avec **Interactive Magic**. Le site Kesmai accueillera en effet une version online de **Destiny**, un genre de Civilization en 3D temps réel dont nous avons déjà amplement parlé, ainsi que **Star Rangers Online**, adapté du jeu solo du même nom, un simulateur de combats spatiaux vous engageant dans une lutte intersidérâââle à l'échelle de la galaxie. Bon maintenant Kesmai, ça suffit, s'ils nous pondent encore une demi-douzaine de projets de jeux online le mois prochain, on boycotte ! ●

Duke Nukem **a les boules**



Apogee continue ses développements autres que les produits 3D Realms (Blood, Shadow Warriors, Prey, etc.) n'utilisant pas le moteur 3D Build. Ainsi, parmi les projets originaux, on retrouve un flipper, qui comprendra six tables différentes, dont une sur le thème de **Duke Nukem 3D**. Après l'économiseur d'écran, on se demande jusqu'où ils vont exploiter le filon ? **Death Rally**, quant à lui, renoue avec les classiques du genre SuperSprint ou Supercars, avec des courses vues du dessus, dans lesquelles la jouabilité et les tonnes de bonus, d'armes, et un mode réseau à quatre ou à deux par modem ou par câble viendront titiller vos réflexes. ●

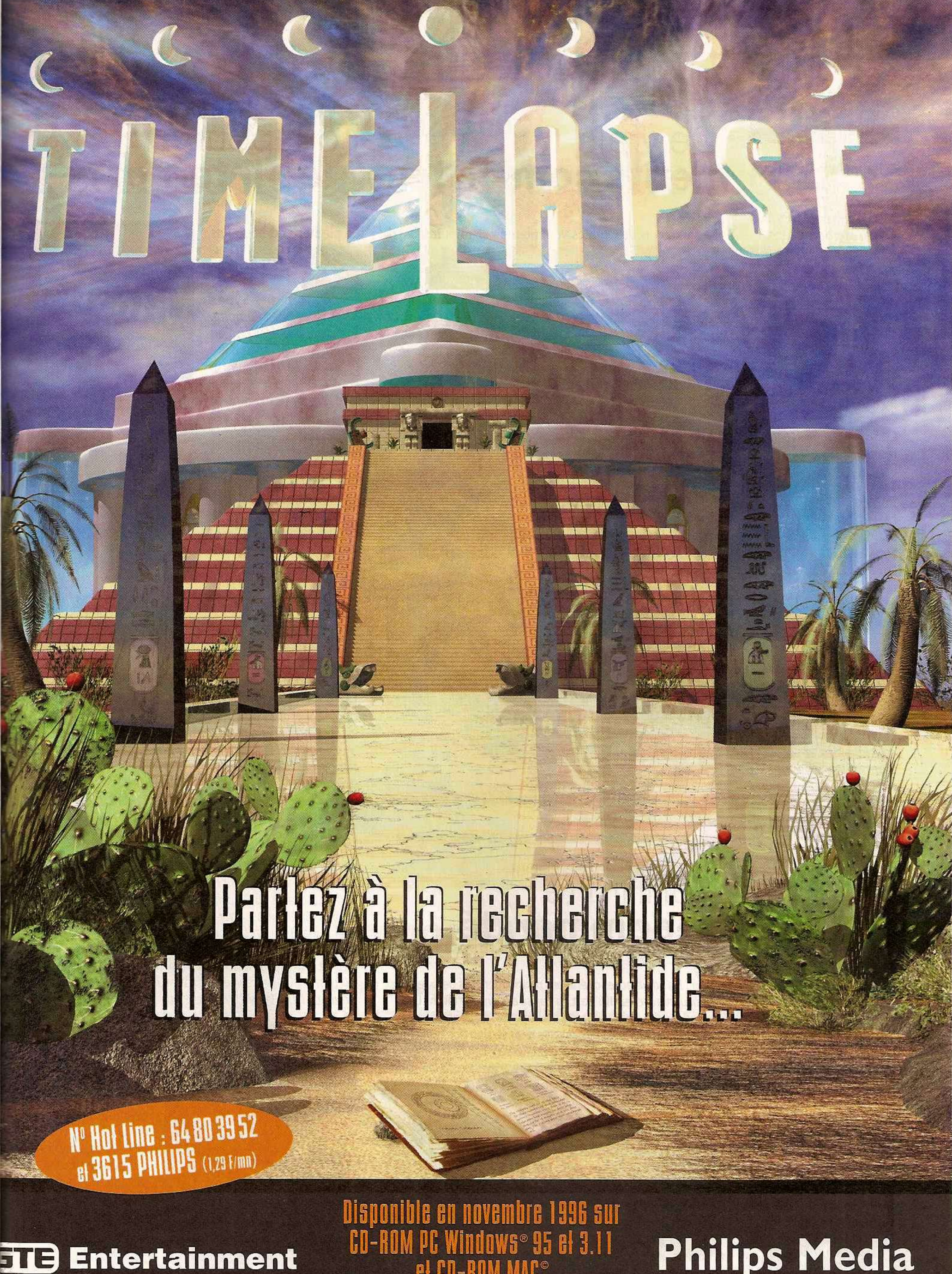
Kits PC sur **le Net**

Pour ceux qui n'ont pas un petit revendeur de composants PC près de chez eux mais par contre ont accès à Internet, **Cyberkit** ouvre un site Web entièrement en français pour commander toute sorte de matériel pour PC, du processeur aux nappes de connexion, à des prix très compétitifs. Bon il faut quand même s'y connaître un minimum pour monter ensuite son PC, mais si jamais ça ne marchait pas, vous bénéficiez d'un service d'assistance 24/24h. Vous n'êtes pas obligés de tout changer d'un coup non plus ! Bref, vous pouvez vous connecter au site à l'URL **http://www. mns.fr/ ~cyberkit/ kit.htm**, et éventuellement commander un catalogue. ●

Doit-on jeter son **magnétoscope ?**

Le **Disque Vidéo Digital** *(DVD) arrive prochainement sur le marché et le conseil des constructeurs est désormais simple : « ne vous habituez pas trop ni à vos magnétoscopes, ni à votre lecteur de CD-Rom, ni à votre lecteur de CD-Audio car tout ceci risque de changer ». En effet, dès cet automne, des compagnies comme* **Toshiba** *ou* **Zenith** *vont lancer sur le marché les premiers lecteurs DVD. Si ce nouveau support n'est pas pour l'instant réinscriptible, à l'instar des cassettes vidéos, et si la bataille fait toujours rage autour d'un standard encore incertain, il devrait à plus ou moins longue échéance remplacer ce bon vieux magnétoscope qui trône en dessous de votre télé dans le salon. Outre un rendu d'images en théorie supérieur ou son aspect inusable, un même DVD pourra surtout contenir plusieurs versions d'un même film, que cela soit une version pour adulte et une version « allégée » pour enfants, mais aussi la V.O., la V.F., etc. Si les problèmes de « royalties », de sécurité et de standard se résolvent vite, il se pourrait très bien que d'ici quelques années un même DVD puisse être utilisé pour un film, un jeu vidéo ou une compilation audio !* ●




TIMELAPSE
Partez à la recherche
du mystère de l'Atlantide...
N° Hot line : 64 80 39 52
et 3615 PHILIPS (1,29 F/mn)
Disponible en novembre 1996 sur
CD-ROM PC Windows® 95 et 3.11
et CD-ROM MAC©
en Version Française Intégrale
GTE Entertainment
Philips Media

Brèves

❁ **Rappelons qu'à l'occasion de la sortie de** the Need for Speed Special Edition, Electronic Arts **propose aux possesseurs de la version originale un échange intéressant. Moyennant un chèque bancaire ou un mandat postal de 119 F et le CD de TNFS, vous recevrez la nouvelle version, en envoyant votre demande à : NFS-SE Upgrade, Coupon & Consultancy Centre ltd, POBOX92, Reading, Berkshire, RG47HX, Angleterre** ❁ **Tandis que les drivers finaux Direct3D de la carte accélératrice** Diamond Stealth 3D 2000 **sont enfin disponibles sur le site Diamond** (http ://www.diamondmm.com/)**,** Hercules **annonce que pour sa carte** Terminator 3D**, utilisant le même chip S3 Virge que la Diamond, les drivers Direct3D ne seront pas dispo avant… Noël ! Cherchez l'erreur…** ❁ **Les chemins de fer suisses vivent déjà à l'heure d'Internet avec un système de réservation online mis au point en collaboration avec** IBM**. En passant, la Suisse comprend plus de 100 000 utilisateurs d'Internet, soit d'après les derniers chiffres français, plus du double que sur notre territoire !** ❁ Packard Bell Electronics Inc. **et** NEC Corp. **ont annoncé leur regroupement en** Packard Bell NEC Inc. **pour le marché japonais** ❁ Virtual Pro Pinball d'Interplay **est un flipper qui offrira en particulier le jeu multibille à six, fait rarissime** ❁ **C'est l'occasion rêvée de découvrir, pour moins de 100 F,** Fade to Black, Crusader no Remorse **et** PGA 486**, disponibles dans la gamme « Classics » d'E.A.** ●

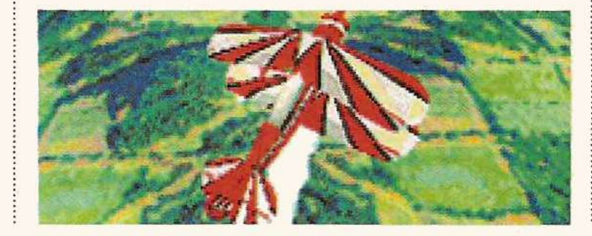
De vrais petits comics !

Les amateurs de Comics vont pouvoir se réjouir. **Alsyd Multimédia** vient d'éditer son **Comic Creator** qui vous permet de créer votre propre bande dessinée. Quelques 18 personnages, gentils et méchants, et 300 accessoires, à savoir des animaux, végétaux, lieux, armes et autres gadgets, vous permettront de laisser libre cours à votre imagination débordante. Sur 25 pages maxi, vous superposerez les éléments, vous servirez de zoom, insérerez des bulles, inverserez des images à loisir pour inventer votre propre histoire. Bref, Comic Creator est très complet. Un bon produit que vient toutefois gâcher une interface épouvantable, des accès CD affreusement longs et un système d'impression horrible. Il vous sera également possible d'y ajouter vos propres dessins ou ceux que vous aurez trouvé sur Internet. Quoiqu'il en soit, je ne peux résister à l'envie de vous montrer une case où notre Choupette, la petite Sylvie de *CD Loisirs*, est béate d'admiration devant notre Ernaux préféré alors qu'il scrountche le gnome national, j'ai cité Fred bien sûr. Renseignements sur Internet au **info@fr.alsyd.com**. ●



Vol illimité recommandé

Parmi les nombreuses opérations promotionnelles de la rentrée, on peut noter chez **Ubi Soft***, la baisse des prix sur* **Flight Unlimited***, la simulation aérienne d'acrobaties qui tombe à moins de 200 F. En outre, les possesseurs de la version Dos peuvent désormais se la faire échanger gratuitement contre la version Windows 95 sur simple demande (en renvoyant le CD original tout de même) à Euromaintenance, BP2, 56200 Lagacilly. Pour plus d'infos, appelez la Hot-Line au 99 08 97 08.* ●



Tout pour « le » Internet



La pléthore de bouquins dédiées à Internet, ou l'Internet comme y' disent, ne finit pas de s'étoffer avec tout d'abord chez **Sybex** *Internet mode d'emploi*. Bien illustré (quoiqu'en noir et blanc), facile à lire et assez didactique, il constitue une bonne entrée en matière dans le monde du Net sous ses différentes formes. Bonne initiative, l'auteur n'a pas hésité à dresser une liste très complète des différents providers sur la France, avec le prix moyen mensuel de connexion et la bande passante annoncée, malgré l'offre d'un mois de connexion gratuite d'un provider comprise dans le bouquin.

Ensuite chez **Marabout** vient le **Grand Dictionnaire Marabout de l'Informatique et de l'Internet**, qui vous sera certainement aussi utile que le Petit Robert, à moins que vous n'ayez rien à cirer du Petit Robert… et des dictionnaires en général. D'un aspect plus pratique, toujours chez Marabout dans leur collection *les best-sellers de l'Informatique*, on trouve **le Guide des Meilleures Adresses de l'Internet**, toujours le petit « l' » devant qui tue. Vous y trouverez environ 1000 adresses, répertoriées par thèmes, des « meilleurs » sites français et américains, et mondiaux aussi, tant qu'on y est. Franchement ils ne se sont pas cassés sur la présentation, carrément moche pour ne pas dire repoussante, mais ça peut toujours intéresser les fainéants qui n'ont pas le courage d'utiliser un moteur de recherche. Avec ça, vous deviendrez un as de le Internet, et il ne vous reste plus qu'à créer votre propre page Web, avec un petit nouveau dans la collection florissante *Pour Les Nuls*, **HTML Pour Les Nuls**. Le hashtemeleu, rappelons-le, est le langage de programmation vous permettant de chiader un peu la présentation de votre page Web, par exemple en mettant un beau logo « Site en Construction » pendant que vous plongez le nez dans le bouquin, assez austère par un manque d'illustrations criant. ●



Rapide, Fluide, Incisif, Extrême, Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste, Technique, Complet, Efficace ...

Complete Davis Cup Tennis

Prenez l'Avantage !

- *1 à 4 joueurs*
- *Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées*
- *48 joueurs et 16 pays représentés*
- *Des dizaines de coups spectaculaires*
- *Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...*
- *Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux*
- *Jeu en simple ou en double*











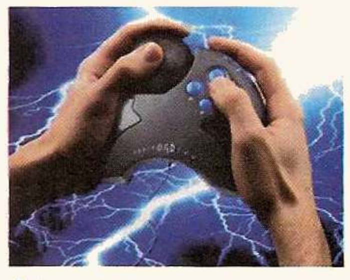




Brèves

❁ **Courant octobre, des séquences de** X-files **uniquement dédiées aux jeux vidéo seront tournées aux États-Unis** ❁ Funsoft **recherche des testeurs un peu bêta pour des produits pas encore finis, disponibles en semaine, pendant la journée, le matin ou l'après-midi (les bêta-testeurs, pas les produits… sots !). Envoyez une lettre de motivation à M. Stéphane Gallani, Funsoft France, 52/54 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne Billancourt** ❁ **La carte accélératrice 3D de chez** ATI, **la** 3D Xpression +, **devrait maintenant être disponible à un prix inférieur à 1200 F. En plus de ladite carte, vous trouverez aussi dans le pack** Mechwarrior 2, VR Soccer **et** Assault Rigs, **tous adaptés pour tirer directement parti de ses capacités d'accélération 3D.** ●

Des interfaces de tueur


▲ SpaceOrb.

Deux compagnies américaines développent actuellement, chacune de leur côté, des interfaces spécialement adaptées aux jeux à la Doom (ou devrais-je dire des jeux à la Duke ?). À ma gauche on trouve le **SpaceOrb** *de* **Spacetec IMC** *et à ma droite l'***Assassin 3D** *de* **FP Gaming***, tous deux incorporant une espèce de trackball digital et de nombreux boutons programmables. Ces nouvelles interfaces devraient offrir un contrôle beaucoup plus intuitif dans tout jeu en 3D subjective, remplaçant totalement l'usage du clavier et de la souris. On est encore loin d'une éventuelle distribution de ces produits en France, mais il paraît que c'est tellement bien que SpaceTec IMC a organisé une série de tournois et démonstrations aux States avec les meilleurs Doomistes et Dukeux qu'ils aient pu trouver. Quand ils veulent ils viennent, avec leur trackball de tapettes !* ●


▲ Assassin 3D.

Cyberbouquins à Paris



Micro Application lance le concept de la Cyberlibrairie, qui en plus de présenter tous les titres et CD-Rom MA, comme on pouvait s'en douter, offre aussi un très large choix de bouquins dédiés à la micro-informatique et de logiciels de loisirs, de bureautique et éducatifs, sans parler de le Internet soi-même. Si vous voulez essayer avant d'acheter, plusieurs bornes proposent des démos des derniers produits en vente. La Cyberlibrairie MA vient d'atterrir dans la cyberrue des Petits Hôtels, quelque part entre le numéro 20 et 22, dans le X[e] cybearrondissement de Paris. ●

Le multimédia au paradis





Si vous aimez les produits multimédias inclassables procurant une forte impression de « jamais vu », **Eve** est le CD-Rom hallucinogène qu'il vous faut ! Produit par Peter Gabriel, le produit combine au travers d'une visite de différents mondes (Mud, The Garden, Profit, Paradise et Ruin) des morceaux de Peter Gabriel et des compositions graphiques de différents artistes comme Helen Chadwick, Yayoi Kusama, Cathy de Monchaux et Nils-Udo. Eve est en fait une aventure musicale interactive qui vous plonge dans différents « jardins » évolutifs, vous obligeant à résoudre des énigmes, faire des choix et rencontrer des personnes, l'ensemble ayant une incidence sur votre progression. Enfin comment parler de l'indescriptible, Eve est avant tout une expérience interactive impliquant autant vos yeux que vos oreilles, et à moins que votre chien vous morde sauvagement le mollet pour vous rappeler la dure réalité de la promenade quotidienne, vous risquez de vous perdre pendant de nombreuses heures dans l'étrange monde concocté par Peter Gabriel. Eve devrait être dispo dès octobre sur Mac et PC. ●

100 recettes pour Windows 95

Dans sa collection Hotline, **Media Set** propose **Windows 95 : Utilisation Avancée**, pour tous ceux qui souhaitent tirer le meilleur de leur ordinateur une fois que le système d'exploitation de Billou se l'est accaparé et s'obstine à ne pas vous laisser rentrer dans sa cuisine. Ce logiciel force un peu la porte et vous ouvre les entrailles de Windows, ou vous donne des petits trucs bien pratiques qui vous faciliteront la vie dans son utilisation quotidienne. Chaque thème est clairement abordé en montrant par étape les différentes manipulations à effectuer. Malgré tout, ils auraient pu faire l'effort de mettre cette aide en ligne dans une fenêtre ajustable plutôt que de monopoliser tout l'écran, rendant difficile l'application en direct des démonstrations ! Malgré tout, pour environ 150 F, ce logiciel devrait répondre à pas mal de questions, voire même à celles que vous ne vous étiez jamais posé ! ●

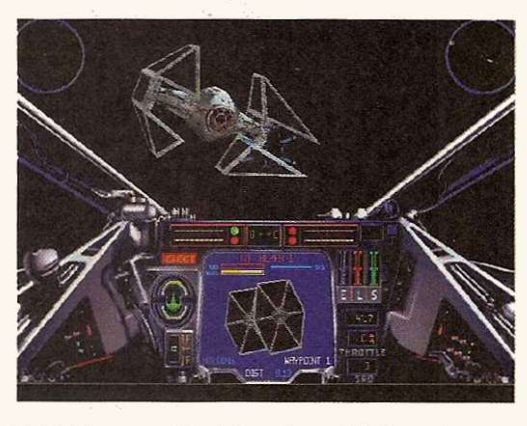


Mords-y l'oeil, REX !

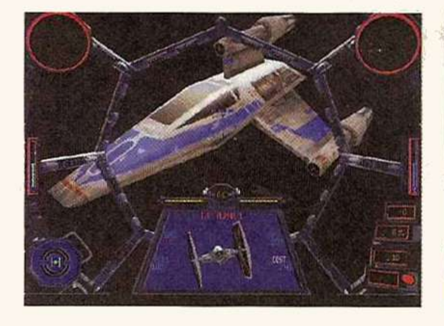
Gene Wars,™ un jeu de guerre dans lequel les créateurs de **Populous**® et **Theme Park**® appliquent une stratégie totalement nouvelle. Disponible sur PC-CD

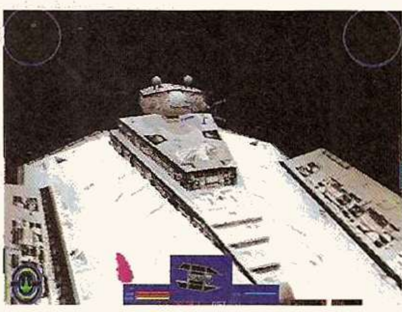


La force n'attend pas !



C'est pas raisonnable mais on n'a pas pu résister à l'envie de vous montrer les dernières images de **X-Wing versus Tie Fighter**, le prochain simulateur de combat spatial signé **LucasArts**, s'il est encore besoin de le présenter ! On ne sait malheureusement pas grand-chose de plus sur le jeu, sinon que plus d'une quinzaine de scénarios seront jouables en solo ou multijoueur, et qu'une douzaine de vaisseaux rebelles, impériaux mais aussi pirates seront pilotables. Toujours très orienté vers le multijoueur, X-Wing versus Tie Fighter permettra de jouer jusqu'à huit en réseau et mettra l'accent sur la coopération et la stratégie pour accomplir ses objectifs, dans l'esprit de ce qui avait fait le succès de X-Wing et Tie Fighter. Comme on peut le voir sur les captures, les vaisseaux seront entièrement mappés avec des textures provenant des différents films de la trilogie. Aaaah, c'est trop bon ! Mais à force de baver dessus jusqu'à ce qu'il sorte, je me sens de plus en plus glisser du côté obscur de la Force…





L'as du jeu Online !

__Warbirds__, le simulateur de combat aérien online, testé il y a un moment dans Gen4, n'en fini pas de s'améliorer, avec dernièrement la sortie de la version 1.09. En plus de nouveaux avions à piloter (Spitfire Mk 5, Douglas Dauntless et P38F Lightning) et la possibilité d'opérer à partir de porte-avions, implémenté dans les derniers mois, la nouvelle version offre de nouveaux graphismes et un modèle de vol au réalisme époustouflant. Ce qui l'est beaucoup moins (époustouflant), c'est qu'il faut toujours raquer deux dollars de l'heure, en plus de la communication. Malgré tout, Warbirds reste le meilleur simulateur online, de part son réalisme et la qualité de ses graphismes. On penserait bien à Air Warrior aussi, mais seuls les abonnés de Compuserve et d'America Online peuvent s'y connecter, et tant pis pour les autres…

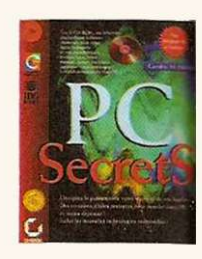




Garçon, un Duke !

L'**Héroïque Sandwich** de Bordeaux n'est pas un café comme les autres. Pour 25 F l'heure vous pouvez faire du mal à votre prochain par l'intermédiaire de jeux en réseau comme Warcraft 2 ou Duke Nukem 3D, ou encore vous brancher sur Internet. Son espace ludique est équipé de deux réseaux, un de quatre Pentium 133 avec écran 17 pouces et un autre de huit Pentium 100 avec écran 15 pouces. Mieux vaut ne pas arriver trop tard au 47, rue St James, car pour 25 balles vous pouvez être sûr que c'est bondé tous les soirs !

Le PC désossé



Dans le genre « Moâ môsieur je lis des gros pavés pour tout savoir sur ma bécane chérie », voilà venir **PC Secrets** de chez **Sybex**, qui vous expliquera par le détail tous les composants matériels de votre PC, carte-mère, mémoire, disques durs, imprimantes, lecteurs CD-Rom (et bien que le bouquin soit de 96, les auteurs ne semblaient pas connaître les lecteurs 8X…), etc., mais aussi comment optimiser votre système, gérer les programmes résidents qui se bousculent en mémoire, ou encore faire face bravement quant un virus bien vicieux commence à grignoter vos chères données. D'ailleurs, à part le programme shareware d'anti-virus le CD-Rom d'accompagnement se montre bien pauvre en logiciels réellement intéressants, sauf peut-être ce Burn'in 45, qui est censé malmener votre PC jusqu'à ce qu'un composant finisse éventuellement par lâcher… Un tantinet extrême, sauf si votre PC est toujours sous garantie. Ceci mis à part, ceux qui veulent se faire une idée précise de ce qui se trouve sous le capot de leur PC devront lâcher à peu près 200 F à M. Sybex.

Essais Nuklear

Microfolie's *édite pour PC un CD-Rom multimédia portant le titre explosif de* **Nuklear**, *une encyclopédie de la dissuasion. Sur un premier CD, vous pourrez revoir la merveilleuse histoire de la petite bombe qui fait très mal quand on appuie sur le bouton, d'Hiroshima à Mururoa soit 50 ans de pérennité. Tous les aspects de la question sont abordés : la fabrication d'une bombe, l'historique de l'équilibre de la Terreur entre blocs de l'Ouest et de l'Est, les essais nucléaires en France et ailleurs, etc. La présentation des différents thèmes est agrémentée de plus de 400 photos, et 120 minutes de vidéo, des interviews pour l'essentiel. Pour jouer comme Jacquot au pousse-bouton, on vous propose aussi de réaliser vos propres essais nucléaires, en choisissant la force de l'explosion, sa profondeur et le type de terrain que vous pourrez faire péter. Malheureusement le soft ne vous permet pas de provoquer sciemment un accident nucléaire, alors puisque c'est comme ça je retourne jouer à Command & Conquer, qui se montre beaucoup plus didactique sur ce point. Nuklear coûte environ 350 balles, et devrait bientôt être disponible sur Mac.*



VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.
5, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX
Tél.: **01 39 87 09 90** - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL



Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures

Samedi : 10 heures à 15 heures



IBM PC & COMPATIBLES

3,5	MF 219
3,5	VF 199
QUEEN 3,5	**VF 99**
HOCKEY 95 3,5	MF 299
ODDER 3,5	VF 89
3,5	MF 89
ROUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	**VF 139**
E 3,5	MF 89
AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
ENCHANTIA 3,5	MF 99
3,5	MF 69
3,5	**MF 99**
OL 3,5	VF 299
3,5	MF 275
S COMPILATION 3,5	MF 139
3,5	MF 125
ACTION 3,5	MF 239
LATOR 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
LATOR 5.1 3,5	299
GRAND PRIX	MF 179
1.21 3,5	MF 99
5,25	MF 49
ETIC 2) 3,5	MF 289
3,5	MF 89
HE EARTH 3,5	129
3,5	VF 285
D 5,25	MF 99
E LA JUNGLE 3,5	VF 199
3,5	MF 259
PET 3,5	VF 299
MAGIC IV 3,5	VF 169
MAGIC V 3,5	VF 169
ACK PACK 3,5	MF 159
DO GOLF 3,5	MF 129
3,5	MF 99
FALL 3,5	MF 99
PLUS 5,25	MF 49
FOOTBALL 3,5	MF 169
MANAGER II 3,5	VF 279
QUEST II 3,5	MF 129
E 3,5	VF 275
3,5	**VF 99**
OF THE PHANTOM 3,5	MF 159
ZORK 3,5	MF 75
OF THE ROBOTS 3,5 VGA	**VF 99**
'S REQUIEM 3,5	VF 89
3,5	MF 219
3,5	MF 99
OF YSERBIUS 3,5	99
HOLMES 5,25	MF 59
-WIN- 3,5	VF 299
QUEST IV 5,25	VF 79
FIGHTER II 3,5	MF 159
+ VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
ISLAND 3,5	**99**
2050 3,5	MF 169
3,5	MF 269
SHOCK 3,5	MF 169
II - ARCADE GAME- 3,5	MF 199
3,5	VF 99
OF WAR 5,25	MF 79
CIANS 3,5	**MF 99**
DU TEMPS 3,5	VF 179
3,5	89
3,5	VF 229
3,5	295
3,5	MF 99

CD ROM PC

PINBALL	MF 325
ERSAIRE	189
WORKS	VF 309
ZERO	VF 299
[illegible]	TEL
SOCCER + JOYPAD	VF 269
SOCCER EURO 96	VF 199
SOCCER	VF 299
TACTICAL FIGHTER	VF 399
LIFE	TEL
LOGBOW	**VF 359**
[illegible]	VF 349
+ TAPIS SOURIS	119
[illegible]	**VF 99**
[illegible]	**VF 349**
[illegible]	VF 249
SSEY	VF 285
TRILOGIE*	**MF 329**
WORLD OF LEMMINGS	MF 79
THE DARK TRILOGIE	VF 319
-WINDOWS 95-	VF 289
CAN CIVIL WAR	**TEL**
DEVOID*	**VF 349**
OF DAWN	MF 309
GBOW	VF 289
EDEAN DYNASTY	**TEL**
AFRAID OF THE DARK	MF 369
[illegible]	**MF 119**
2 -DAGGERFALL-*	**VF 349**

CD ROM PC

ARMORED FIST	MF 119
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	MF 299
ATTACK STACK (9 CD)	269
AU COEUR DU DEBARQUEMENT	**TEL**
AZRAEL'S TEAR*	**MF 349**
BAD MOJO	VF 329
BATTLE CRUISER 3000 AD*	**MF 249**
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	VF 359
BATTLEGROUND : GETTYSBOURG	**VF 349**
BATTLEGROUND : WATERLOO*	**VF 359**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BEDLAM	**VF 279**
BENEATH A STEEL SKY	VF 119
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 299
BERMUDA SYNDROME	**VF 319**
BIG RED RACING	VF 299
BIOFORGE	VF 119
BITMAP BROTH. COMPILATION	MF 119
BLAM MACHINEHEAD	**TEL**
BRAIN DEAD 13	VF 299
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	**VF 299**
CANNON FODDER II	VF 129
CAPITALISM	**TEL**
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**VF 119**
CASINO DE LUXE	MF 289
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHESS SYSTEM TAL*	**VF 359**
CHRONICLES OF THE SWORD	VF 329
CIVILIZATION	VF 189
CIVILIZATION II	**VF 349**
CIVNET	VF 289
CLANDESTINY	**TEL**
CLOSE COMBAT	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	**VF 309**
COMANCHE	VF 119
COMMANCHE 3*	**VF 349**
COMMAND & CONQUER (*WIN 95)	**VF 349**
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
CONGO	MF 349
COMPLETE TENNIS	**TEL**
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	VF 359
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	129
CRUSADE	VF 349
CRUSADER : NO REGRET	**TEL**
CYBERIA II	VF 359
CYBER SPEED	VF 349
CYBERSTORM MISSION FORCE	**TEL**
CYCLEMANIA	VF 99
D	VF 339
DARK FORCES	VF 229
DAY OF THE TENTACLE	VF 119
DAWN OF DARKNESS*	**VF 279**
DAWN PATROL	MF 129
DEADLINE	**VF 259**
DEADLOCK*	**VF 299**
DECATHLON	**VF 289**
DELTA V	MF 119
DESCENT	MF 279
DESCENT II	MF 399
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS	VF 299
DIABLO*	**VF 359**
DIE HARD	**TEL**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	99
DOGZ*	**VF 119**
DOMINION	**TEL**
DOOM II	VF 359
DOWN IN THE DUMPS*	**VF 299**
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	**VF 119**
DREAMWEB	MF 119
DUKE NUKEM 3D	VF 289
DUNE	VF 129
DUNGEON KEEPER *	**VF 349**
DUNGEON MASTER II	VF 239
EARTHSIEGE II -WIN 95-	MF 319
EARTH WORM JIM 1+2	VF 299
ECCO LE DAUPHIN	MF 259
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EURO MANAGER 96	**TEL**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EURO SOCCER 96	VF 329
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129
EVIDENCE	**TEL**
EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II	**VF 335**

CD ROM PC

F22 LIGHTNING 2*	**VF 349**
FADE TO BLACK	**VF 119**
FANTASY GENERAL	VF 349
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIFA INTERNAT. SOCCER	VF 119
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 289
FIGHTER WING	MF 319
FIRE FIGHT	MF 279
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FLIGHT UNLIMITED	**VF 189**
FOOTBALL LTD.	VF 279
FOOTBALL MANAGER 96-97	**TEL**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD -LA LEGENDE-	VF 279
FORT BOYARD -LE DEFI-	VF 269
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 299
FSFX	VF 289
FULL THROTTLE	VF 239
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT	**VF 109**
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GEARHEADS PC/MAC	VF 229
GENDER WARS*	**MF 279**
GENE MACHINE	**VF 279**
GENESIA	VF 139
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GOLDEN GATE KILLER*	**VF 249**
GRAND PRIX MANAGER	VF 299
GREG NORMAN GOLF -WIN-	VF 299
GUILTY	VF 139
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD LINE	**VF 289**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HARVESTER	**VF 319**
HEART OF DARKNESS	**TEL**
HEIMDALL II	VF 129
HELLFIRE ZONE	MF 199
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	MF 299
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 349
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH DATA	MF 169
HI-OCTANE	VF 189
INCA 2*	**VF 109**
HIND*	**VF 359**
INDIANA JONES IV	VF 119
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 109
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	199
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	119
JUDGE DREDD	MF 329
JUMP RAVEN	MF 259
JUNGLE STRIKE	MF 149
KARMA*	**VF 289**
KICK OFF 96	VF 289
KINGDOM O'MAGIC	**TEL**
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	VF 249
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR	VF 309
L'ENTRAINEUR DATA'S	**TEL**
L'AFFAIRE MORLOV	VF 279
LABYRINTH OF TIME	MF 119
LANDS OF LORE	MF 129
LANDS OF LORE II	**TEL**
LEMMINGS 3D	MF 329
LES GUIGNOLS DE L'INFO	**VF 349**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**VF 319**
LIGHTHOUSE	**TEL**
LINKS LS	**MF 339**
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 119
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 299
LOST EDEN	**VF 119**
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE -WINDOWS-	279
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	**TEL**
MAGIC CARPET PLUS	VF 199
MANIC KARTS	VF 179
MANTIS	MF 299
MARCO POLO	VF 289
MASTER OF DIMENSION	**TEL**
MASTER OF MAGIC	VF 169
MASTER OF ORION II	**TEL**

CD ROM PC

MAXIMUM ROAD RACE	MF 209
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	239
MEGA RACE	MF 129
MEGARACE II	**VF 319**
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 99
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	**VF 269**
MIRAGE -WIN-	259
MONKEY ISLAND 2	VF 119
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 249
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING	VF 119
NAVY STRIKE	**MF 119**
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED SPEC. EDT	MF 349
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 96	VF 359
NHL HOCKEY 95	MF 119
NINE -THE LAST RESORT-	**TEL**
NOCTROPOLIS	VF 129
NORMALITY INC.	VF 329
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	199
OFFENSIVE	VF 289
OLYMPIC GAMES	**VF 279**
OLYMPIC SOCCER	**VF 279**
OUTPOST*	**VF 109**
PACIFIC ISLAND	MF 129
PANDORA DIRECTIVE*	**VF 379**
PHANTASMAGORIA	**VF 389**
PINBALL 3D VCR	MF 219
PINBAL 95 WIN-MAC	VF 159
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST 4	VF 119
POLICE QUEST SWAT	**VF 349**
POOL CHAMPION	319
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
PRAY FOR DEATH	VF 159
PRIMAL RAGE	MF 159
PRISONER OF ICE	VF 229
PRIVATEER	MF 119
PRIVATEER : THE DARKENING	**TEL**
PROJECT NOMAD	MF 199
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	MF 299
QUAKE	**VF 339**
QUARANTINE	MF 129
QUEST & FUN	MF 169
RALLYE*	**MF 119**
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	VF 289
REBEL ASSAULT	149
REBEL ASSAULT 2	VF 359
RED ALERT*	**VF 319**
RED GHOST	VF 319
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 99
RETURN FIRE	MF 319
RIPPER	**VF 299**
RISE 2	MF 339
ROAD RUSH	**TEL**
ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL	**TEL**
ROBINSON'S REQUIEM	VF 99
ROBOCOP 3	MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	VF 349
SAIL SIMULATOR 2.1	MF 339
SAM & MAX	VF 159
SAMPRAS EXTREME TENNIS	VF 289
SANDWARRIORS	**TEL**
SCORCHER	**TEL**
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	VF 269
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 119
SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE W.O. SOCCER EUROPEAN CHAMPS. EDT.	VF 219
SETTLERS II	**VF 349**
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK	VF 279
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	VF 349
SILENT STEEL	**VF 299**
SILENT THUNDER -WIN -	**VF 319**
SILMARILS HISTORY (10 JEUX)	VF 219
SIM CITY 2000	VF 239
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 99
SIM CLASSIC II	VF 319
SIM TOWER	VF 329

CD ROM PC

SLIPSTREAM 5000	VF 199
SPACE BUCKS -WIN-	VF 289
SPACE HULK II	MF 359
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 299
SPACESHIP WARLOCK	MF 269
SPEED RAGE	MF 279
SPUD	VF 249
SPYCRAFT	**TEL**
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STAR FIGHTER 3000	**MF 269**
STARFLEET ACADEMY	**TEL**
STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)	MF 279
STAR TREK : DEEP SPACE 9	**TEL**
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK : JUDGEMENT RITES	VF 119
STEEL PANTHERS	VF 329
STEEL PANTHERS II	**TEL**
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STONEKEEP	VF 355
STREET FIGHTER II	MF 99
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 239
STRIKER 96	**MF 279**
SUKHOI SU-27 FLANKER	VF 289
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	MF 129
SUPER STARDUST	MF 149
SUPER STREET FIGHTER II	MF 259
SWIV	**TEL**
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYNDICATE WARS	**VF 329**
TEAM F1	**TEL**
TEMPTATION COMPILATION	299
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	**VF 319**
TFX	MF 139
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 299
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	**VF 119**
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	MF 299
THE HORDE	99
THEME HOSPITAL	**TEL**
THEME PARK	VF 119
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	119
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 359
TIE FIGHTER COLLECTION	**VF 229**
TIME COMMANDO	**VF 349**
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 239
TILT	MF 259
TOONS TRUCK	**TEL**
TOSHINDEN BATTLE ARENA	MF 269
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TOTAL MANIA	**TEL**
TRACER*	MF 189
TRACK ATTACK	VF 299
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95-96	VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
UNIVERSE	MF 119
UNREAL	**TEL**
URBAN RUNNER	VF 349
US NAVY FIGHTER	VF 119
VIKING CONQUEST	**VF 289**
VIRTUA FIGHTER -XIN 95-	MF 329
VIRTUAL CHESS PLATINUM	VF 339
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 269
WARCRAFT II	VF 359
WARCRAFT II DATA	**VF OU MF 169**
WARHAMMER -WIN 95-	**VF 329**
WARHAMMER DARK CRUSADERS	**TEL**
WARRIORS	VF 279
WAR WIND	**TEL**
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WETLANDS	MF 239
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WING COMMANDER 1	MF 129
WING COMMANDER 2	MF 119
WING COMMANDER 3	VF 149
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WITCHAVEN	MF 299
WITCHAVEN II	MF 229
WHITE LINE COMP.	VF 269
WOODRUFF*	**VF 109**
WOLFPACK	**MF 119**
WORLD RALLY FEVER	VF 219
WORMS	**VF 249**
WORMS REINFORCEMENT DATA	VF 129
X-WING COLLECTOR	MF 239

CD ROM PC

Z	**VF 309**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZIDANE FOOTBALL	VF 319
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORK NEMESIS*	**VF 359**
ZORRO	MF 199

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 129
HIRED GUNS	MF 89
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
LE ROI LION A1200	VF 135
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	239
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
VIROCOP	MF 169
WAXWORKS	VF 89

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT PC-MAC	VF 229
ASIE INTERDITE PC CD MAC	VF 269
BAD GIRLS PC-CD	169
BETTY PAGE PC-MAC	VF 269
CLUB SEX PARTNERS PC-MAC	**MF 249**
CYBER XPERIENCE PC-CD MAC	MF 339
CYBERIX PC-CD MAC	VF 329
DAYDREAMS PC-MAC	MF 199
DEBORAH MANGA PC-MAC	MF 309
DIVA X-REBECCA-	MF 269
DRAGHIXA INTERACTIVE	329
FANTASCENES VOL. 1 PC-MAC	**269**
FRANKENSEX PC-MAC	**VF 159**
INTERVIEW DE PAULINE	VF 299
LATEX : THE GAME PC-CD MAC	MF 339
LA VILLA PC-MAC	VF 299
L'ECOLE DE LAETITIA -WIN-	VF 269
LES FILLES DE MIKE ANCHER PC-MAC	MF 199
LES FILLES DE ALDO BERGMAN PC-MAC	MF 199
LOLO FERRARI CD PC-MAC	VF 229
MAD PARADOX	MF 199
MANGA TITS PC-WIN- MAC	249
NIPPON OBSESSIONS 2 PC-MAC	**MF 239**
NIPPON OBSESSIONS 3 PC-MAC	**MF 229**
NIPPON OBSESSIONS HOT GUIDE	**MF 59**
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	MF 219
PARIS NU 1900 B.E. PC-MAC	MF 339
PARIS X 1900 B.E. PC-MAC	MF 339
PASSEPORT X ... BUDAPEST	VF 249
PRIVATE INVESTIGATOR PC-WIN	VF 329
PORNMANIA	VF 279
SCANDAL PC-WIN-	249
STRIP POKER PRO	VF 259
TABATHA INTERACTIVE PC-MAC	299
TABATHA VS DRAGHIXA PC-MAC	**VF 329**
TABOO 12 PC-MAC	MF 199
VIRTUAL VALERIE 2	MF 289
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE PC-MAC	VF 339
ZARA WHITE -TEMPLE DE L'AMOUR-	VF 299

EDUCATIFS ET CULTURELS

ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	129
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
PARIS CD PC	299
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
VAN GOGH CD PC	149

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

VOLANT GRAND PRIX THRUSTMASTER	**TEL**
GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2-THRUSTMASTER*	1149
VOLANT FORMULA T2+ F1GRAND PRIX II	VF 1399
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	899
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 31 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...

Adresse ....

......................................Tél : ....

Code postal..........................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire..............................

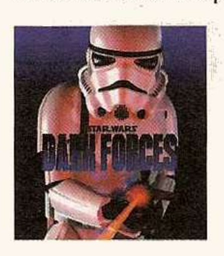
GEN 4 10/96

Comme **les vraies !**

Après les volants T1 et T2, **Thrustmaster** récidive avec un nouveau volant appelé **GP1**, visant plus spécialement les amateurs de courses de Grand Prix, pour résumer : ceux qui s'éclatent comme des malades sur Grand Prix 2 de Microprose ! En fait le GP1 n'apporte pas grand-chose de plus par rapport au T2, à part deux boutons rajoutés sur le volant lui-même permettant par exemple de passer les vitesses (comme dans les vraies F1), ou de contrôler l'accélérateur et les freins. Du même coup, le GP1 n'est livré avec aucun pédalier, ce qui le rend beaucoup moins cher. C'est très bien tout ça, mais les fondus de course préféreront probablement garder un pédalier, pour obtenir une réponse progressive au freinage et à l'accélération, sinon gare aux dérapages !

Le coin des **bonnes affaires**

La collection budget de Tonton **LucasArts** s'agrandit avec trois nouveaux titres à environ 150 balles : **Dark Forces**, **X-Wing CD Collector** et **Full Throttle**. Mieux encore, ils sortent aussi sur Mac pour le même prix, tandis que **Rebel Assault**, **Sam & Max Hit the Road** et **Day of the Tentacle** étoffent encore plus la collection Mac pour le prix approximatif de 100 F chacun. Alors si vous avez l'impression d'avoir raté un de ces classiques, et que cette impression se change rapidement en certitude, il ne vous reste plus qu'à foncer !



Une ch'tite **affaire pépère**

Psygnosis, que **Sony** avait acheté pour environ 30 millions de dollars US, vient officiellement de remettre sur le marché sa société de Liverpool (Destruction Derby, Discworld, Wipeout, Chronicles of the Sword, etc.) pour une somme de 200 millions de dollars. Des rumeurs font déjà état d'offres atteignant les 300 millions de dollars, et parmi les intéressés on retrouve **E.A.**, **Viacom**, **Acclaim**, **GT Interactive**… Il faut reconnaître que depuis deux ans, surtout grâce au développement de titres PlayStation et de versions PC de qualité, cette compagnie est devenue une des plus prestigieuses du moment. N'oublions pas que parmi les titres prévus pour les douze mois à venir, on retrouve une dizaines de produits forts tels que Destruction Derby 2, Wipeout 2097, l'Île du docteur Moreau, la Cité des Enfants Perdus, Monster Truck Rally, et bien d'autres.



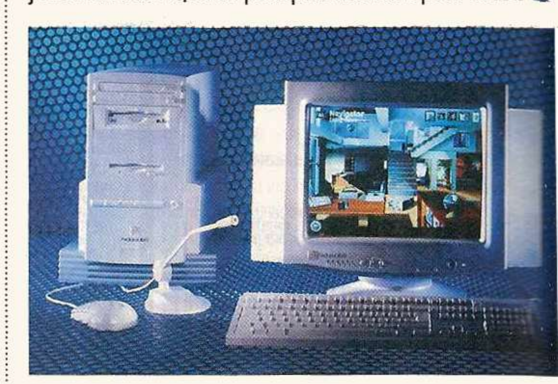
Apprendre le C++

Vous avez envie de programmer sous **Visual C++** *(version 4.1 au minimum), mais vous ne savez pas par quoi commencer ?* **Micro Application** *vole à votre secours en vous assénant ce gros pavé sur la tête dans sa collection Formation, qui vous offre pas à pas un apprentissage des fonctions essentielles de ce langage graphique sous Windows. Bien illustré et visant à l'essentiel, l'apprentissage est facilité par des exemples fournis sur le CD-Rom d'accompagnement. Si vous pensez avoir enfin tout compris, et s'il ne vous reste plus de café, vous pouvez vous attaquer à une espèce d'examen final présent lui aussi sur le CD-Rom, et si vous le réussissez, Monsieur MA vous enverra un bô diplôme, pas forcément reconnu par l'ANPE du coin, mais qui ne vous aura coûté qu'environ 130 F !*



Multimédia **Techno**

Packard Bell lance une nouvelle gamme de PC multimédia appelée **Techno**, architecturée autour de Pentium 120 à 200. Si vous êtes prêt à débourser entre 12 000 et 18 300 F (eh oui, les marques, ça se paye !), vous pourrez obtenir une configuration sur mesure prête à l'emploi, pouvant inclure scanner, carte TV/FM, modem/fax, 35 logiciels de bureautique, de loisirs ou de jeux différents. Du côté des bonus on note un abonnement gratuit de cinq mois à ce sacré bon vieux le Internet, et une interface simplifiée pour accéder aux différentes applications, utilisable directement à partir d'une télécommande ou d'un boîtier sous le moniteur. Si après vous ne comprenez toujours rien aux PC, là on peut plus rien faire pour vous !



Le ouèbe **glacial**

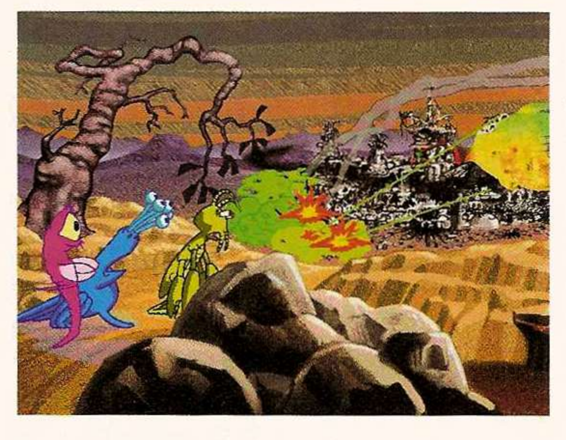


Fluide Glacial vient d'ouvrir son site ouèbe, dont vous pouvez trouver la haume page à l'URL **http ://www.fluideglacial.tm.fr/pages/homepage.htm**. Sur le site vous pourrez trouver des informations sur le numéro courant de Fluide Glacial, celui à venir, voire même commander les 240 et quelques numéros précédents ! Côté bonus vous retrouverez des exemples représentatifs des délires de l'équipe, ainsi que parfois les premières planches en preview des nouveaux albums parus. Et si jamais vous vous sentez attirés par des liens du genre « Suceuse en folie », ou « Renseignements SNCF », ben… enfin comment dire… bref ont aura tenté de vous prévenir !

Des hamburgers à la chaîne

Vous aimez les burgers ? Tant que ça ? Ça vous dirait de faire la tranche de viande entre les feuilles de salade pas fraîches et les rondelles d'oignon qui piquent ? Eh bien tout dépend de vous, car une chaîne de fast food intergalactique, **Orion Burger**, s'intéresse de très près à la Terre et à ses ressources en protéines. En gros tout ce qui vit dessus, nous inclus ! Heureusement, une espèce de Greenpeace galactique impose à Orion Burger de vérifier que notre planète n'abrite pas des espèces intelligentes, enfin relativement intelligentes… Bref dans ce jeu d'aventure c'est à vous, Wilbur Wafflemeier, qu'il incombe de démontrer que votre espèce est douée d'une certaine dose de raison, suffisante en tout cas pour ne pas finir sur le grill ! Orion Burger devrait sortir pour la période de Noël chez **Eidos Interactive**.





Retour à la case départ

C'est officiel depuis peu, **CIC Vidéo**, qui s'occupait jusqu'ici de la distribution des produits **Viacom Newmedia**, **Simon & Schuster** et **Interplay** vient de se retirer de cette activité. Du coup, les enchères sont ouvertes à savoir qui récupérera ces éditeurs. Si vous avez quelques millions de dollars de côté, c'est le moment.

Brèves

Playboy, **le célèbre magazine de charme américain, qui possède l'un des sites Internet les plus visités (5 millions de visiteurs/jour) a annoncé la création cet automne d'un site payant qui regorgera de photos, d'interviews, des pages dédiées aux nombreuses playmates, des archives…** Spectrum Holobyte **aurait racheté le moteur graphique 3D de** Prey, **le jeu à la Quake d'Epic Megagames. Après les doom-like, la vague de « quake-like » approche !** **Il semblerait qu'**Acclaim **ait lancé une action en justice à l'encontre de** Microprose. **C'est d'autant plus curieux que l'annonce du jeu Magic par Microprose est largement antérieure à celle d'Acclaim. Nous, on essaye de se renseigner, grâce éventuellement à quelques tours de magie !** **Si vous avez du mal à dormir la nuit et êtes dans les chiffres toute la journée,** Micro Application **vient de sortir** La Bible Excel, **pour les versions 5 et Windows 95, aux environs de 350 F. En plus de se taper quelques-unes des 1000 pages de ce pavé avant de s'endormir béatement, la Bible Excel fonctionne aussi, vu son poids, en application directe et violente sur votre cuir chevelu, ou celui de votre compagne si elle se met à ronfler trop fort** Spectrum Holobyte **vient de racheter les droits à Viacom pour adapter le nouveau film** *Star Trek : First Contact* **pour en faire un jeu d'action sur PC. Avec deux ans de développement annoncés, le joueur devra protéger le nouvel «Enterprise-E» des attaques Borgs.**

Grillez vos galettes !



Pour ceux qui pourraient un matin être pris par une envie soudaine de s'acheter un graveur de CD-Rom, **Micro Application** s'est levé encore plus tôt pour éditer dans sa collection Grand Livre : **CD-Rom Gravure & Production**. Dans ce livre vous pourrez consulter les tests de différents graveurs, externes et internes, et une fois acheté, l'installer et le configurer correctement. On vous explique ensuite par le détail les différents formats et techniques de gravure. Finalement, et c'est peut-être le plus important, on vous prend gentiment la main pour vous expliquer à quoi votre nouveau graveur de CD pourra bien vous servir, comme l'archivage de données et de programmes, la gravure de vos propres CD-Audio, la création de bases de données avec vos étiquettes de fromages qui puent favoris, ou d'un CV interactif, et bien d'autres encore… Pour environ 200 balles, graveur non compris, vous pourrez enfin épater vos amis en préparant des soirées diapos interactives super groove méga-dance de la mort.

La 3D assassine

Grolier Interactive *prépare un nouveau jeu en 3D à la Bioforge et Time Commando, appelé* **Perfect Assassin**. *Vous aurez le plaisir d'y incarner Charon, réputé dans tout l'univers comme l'assassin ultime de la mort qui tue. Le scénario semble à la hauteur de votre sombre réputation, puisque vous êtes engagé par les Kobrais, plus communément connus sous le titre de « Gardiens de l'Univers », pour supprimer l'un des leurs ! Votre mission n'en est pas moins morale, car T'Promeil, le Kobrai en question, est devenu (suite à un petit problème technique totalement indépendant de sa volonté) un mégalomane doué de pouvoirs propres à bouleverser l'univers dans ses moindres coins et recoins. La partie aventure, a priori assez fouillée, devrait être complétée par des combats en 3D temps réel. À noter que les graphismes de ce projet plein de promesses ont été réalisés par Kev Walker, qui entre autres à collaboré à Judge Dredd Magazine et a travaillé sur le look du personnage de Judge Dredd, incarné par Sylvester « beuuaaarh » Stallone, dans le film sorti l'été dernier.*



VOUS REGRETTERIEZ VRAIMENT...

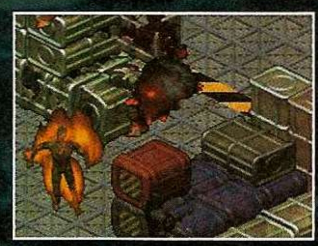
La suite de Crusader: No Remorse ouvre pour vous un nouveau chapitre de la fameuse série Crusader.

Dix environnements sur différents niveaux, 19 armes dévastatrices, de nouvelles manoeuvres de combat, des ennemis encore plus redoutables, des pièges et des énigmes raffinés, mort et destruction d'un rendu spectaculaire.

Libérez votre colère et regardez vos opposants geler, se briser, s'évaporer et partir en flammes.

VOUS REGRETTERIEZ DE MANQUER ÇA.







CRUSADER™

NO REGRET

THE NEXT CHAPTER

PC CD



™

Découvrez Bullfrog sur le réseau Internet à l'adresse suivante : http://www.ea.com
Pour obtenir plus d'informations sur Crusader No Regret, Téléphonez au 04 72 53 25 25 ou écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69 771 St Didier au Mont D'Or Cedex

Brèves

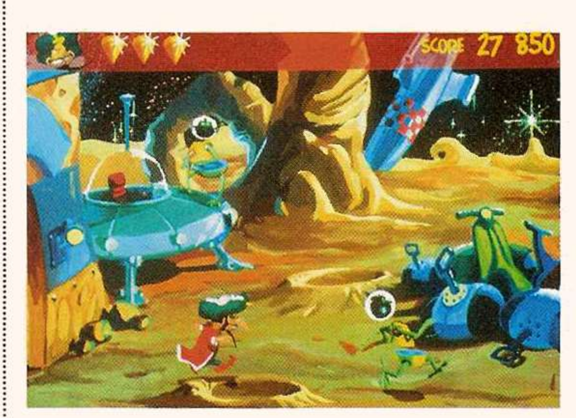
❁ **Les fans de** Flight Simulator 5.1 **noteront la sortie de England and Wales, un scénario proposant plus de 200 aéroports de nos amis d'outre-Manche** ❁ **Dernière minute,** Acclaim **vient d'annoncer officiellement la reprise d'**Interplay **pour l'édition de la conséquente gamme de produits de cette société** ❁ **La carte** Righteous 3D **d'**Orchid**, équipée de l'accélérateur Voodoo Graphics de 3DFX sera livrée pour moins de 1 500 F avec des versions spéciales d'**Actua Soccer **et de** Fatal Racing **(Gremlin)** ❁ **Un nouveau** Score Games **de 900m² vient d'ouvrir, en face de la gare St Lazare, 6 rue d'Amsterdam, 75009 Paris (Métro St Lazare). Jeux vidéo neufs ou d'occasion, produits culturels et éducatifs, offres promotionnelles...** ●

Stratège **moyen à jeux**

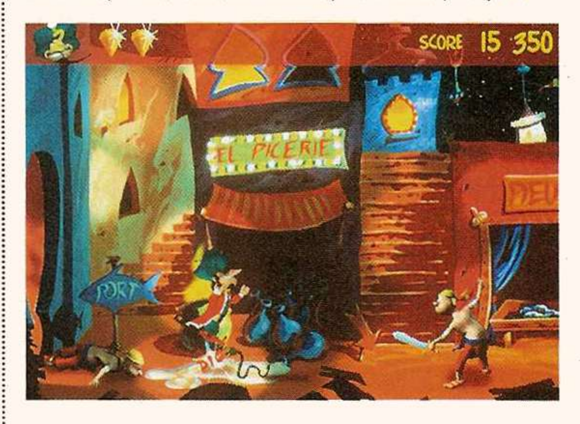
Les jeux de stratégies, à la Warcraft et Command and Conquer continuent de pleuvoir et nous en avons trouvé deux nouveaux, histoire de vous faire patienter jusqu'à Red Alert, Tiberian Sun, Starcraft, Warcraft 3, MAX... et toutes la ribambelle de jeux du même genre. Donc, **Blade** de **Diversion Software**, semble être un concurrent sérieux pour Warcraft 2, supportant jusqu'au 800x600, avec mode multijoueur, éditeur de scénarios, monde médiéval fantastique... De son côté, la société australienne **SSG** poursuit sa campagne avec **Warlords 3** prévu pour la deuxième moitié de 97. Au programme, temps réel et multijoueur (à huit), nombreuses armées et unités différentes, éditeurs de scénarios... ●



Calife à la place **du Calife**

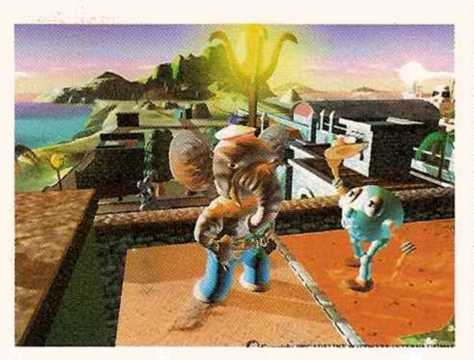


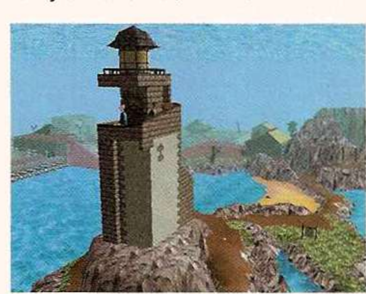
Iznogoud, un des plus célèbre antihéros de la bédé (Tabary et Goscinny) et aujourd'hui du dessin animé (qui sera diffusé sur France 2 dès la rentrée), profite de la collaboration entre **Microids** et **France Télévision Distribution** pour éclater à la fin d'année sur nos PC (Dos et Windows 95). Transformé illico presto en un challenger au poste de Calife, notre délirant barbu va traverser plus de 500 écrans de jeux, rencontrant au passage une cinquantaine de personnages tous plus loufoques les uns que les autres, dans un jeu de plates-formes qui ne manque pas d'arguments (VGA ou SVGA, 256 ou 65 000 couleurs, 15 niveaux, etc.). ●



Fée ton **malin !**

D'ici quelques mois, **Twinsen** *va de nouveau envahir votre petit monde, pour votre plus grande joie. Profitant des (rares) erreurs du premier épisode, l'équipe d'***Adeline Software** *s'est à nouveau investi corps et âme dans un monde féerique, servi par des graphismes somptueux. Si l'aventure utilise globalement le même principe, l'interaction avec le monde sera a priori plus importante, avec par exemple la possibilité pour notre héros d'utiliser divers véhicules. Une version jouable devrait nous tomber d'ici peu entre les mains, pour des impressions à chaud d'un jeu enchanteur, LBA 2.* ●





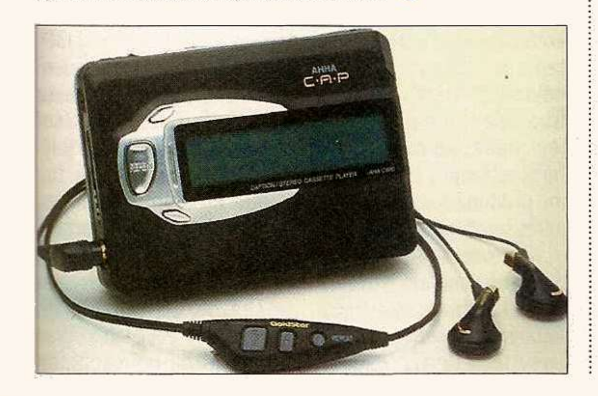


Pénélope **et joli cœur**

L'agence **Penelope** recherche pour toute l'année, sur toute la France, des vendeurs sachant faire des démonstrations de CD-Rom et de jeux vidéo sur consoles, pour des prestations en grande distribution ou en magasins spécialisés. Ces présentations auront lieu les mercredis et/ou vendredis, samedis. Il vous est demandé d'être compétent, d'avoir une bonne élocution, d'avoir une bonne présentation et surtout d'avoir plus de 18 ans. Envoyez votre CV, ainsi qu'une photo et une lettre de motivation à : PENELOPE, réf. CT., 171, quai de Valmy, 75010 Paris. (Fax : 42 05 09 57.) ●

My baladeur **is rich**

LG Goldstar, plutôt connu dans le domaine de l'électronique grand public, pas cher, voire quasiment donné, vient de lâcher à point nommé pour la rentrée son « baladeur linguistique » à cristaux liquides, le **AHA-C680** (pas loin de 1 500 F tout de même). Les cancres de France et de Navarre, pourront grâce aux huit cassettes fournies écouter et lire sur un tout petit écran des textes et des chansons en anglais. Déjà que c'est moyennement passionnant via les cassettes vidéos, les livres ou les programmes éducatifs, je vous laisse imaginer le résultat sur un écran de moins de 5 cm sur 3 cm ! ●



CD 12X : QUI DIT MIEUX ?

Mitsumi vient de sortir un lecteur de CD-Rom IDE 12X. Pour moins de 1 200 F, il offre un temps d'accès de 130ms et surtout un débit de 1800Ko/seconde ! Le **FX120** est conforme à quasiment tous les standards du moment, que cela soit CD-DA (audio), CD-Rom XA Form 1 et 2, CD plus, CD Extra, Video CD, CD-i, etc. En outre, fourni avec l'interface « Enhanced IDE », il peut se connecter comme un disque dur. Ne manquez pas notre test complet le mois prochain.
À noter aussi la sortie d'un nouveau graveur de CD 2X/4X disponible pour moins de 3 000 F. ●

Le paddle **en chaîne**

Après le Sidewinder 3D Pro, **Microsoft** étend sa gamme de périphériques ludiques avec le **Sidewinder Game Pad**, un pad avec pavé huit directions, six boutons et deux gâchettes. Utilisable sous Dos, ce gamepad prend en fait tout son sens sous Windows 95, avec une interface programmable qui vous permet de mémoriser vos combinaisons de boutons et vos macros pour chaque jeu. Mieux encore, vous pouvez mettre en chaîne jusqu'à quatre manettes, grâce aux ports situés à l'arrière de chacune. Certes, il coûte environ 299 F, mais vous ne devriez pas regretter cet investissement. ●



Brèves

❁ Warcraft 2 : Tide of Darkness **pour Macintosh arrive d'ici peu** ❁ Cryo **vient d'annoncer, à l'occasion du salon londonien de l'E.C.T.S, son arrivée sur le marché sous la casquette d'éditeur, en plus de son actuel statut de développeur. Au programme** Dragon Lore 2, Atlantis **et un jeu de stratégie temps réel...** ❁ **Pour les curieux qui aimeraient comprendre la signification de certains suffixes de noms liés au Web, « .com » signifie qu'il appartient à une entreprise, « .net » à un opérateur Internet et « .org » à une association** ❁ **C'est officiel,** CUC **a racheté** Sierra On Line. **Du coup l'entité obtenue est une des plus importantes du marché avec CUC, Sierra, Davidson, Papyrus, Blizzard, Coktel...** ❁ **Le** gouvernement chinois, **toujours à la pointe en matière de censure, vient de bloquer l'accès à des centaines de sites dédiés aux droits de l'homme, aux idées politiquement « incorrectes » et aux médias occidentaux pourvoyeurs d'idées subversives... De quoi rassurer les habitants de Hong Kong !** ●

Tel Aviv **s'éclate**

Depuis plus de quinze ans que le marché des jeux vidéo est en pleine effervescence, nous sommes plutôt habitués à voir débouler sur nos machines des produits issus de certains pays privilégiés. Que cela soit les États-Unis, le Japon, l'Angleterre, la France ou l'Allemagne, nous avons pu découvrir ponctuellement des produits venant de pays nettement moins à la pointe, mais l'émergence d'une société israélienne de développement de jeux est suffisamment anecdotique pour attirer notre curiosité. **Compro Games**, créée en 1993, est une filiale d'une compagnie israélienne beaucoup plus « sérieuse » Compro Software System Ltd. Cette dernière est en effet très connue pour ses logiciels de défense, d'avionique et de communication, destinés aux entreprises et surtout à l'armée. Ainsi, la plupart des programmeurs, animateurs et graphistes de Compro Games sont issus de l'armée israélienne, même si curieusement, aucun jeu de stratégie ne soient annoncé pour le moment. En fait, vous aviez peut-être pu découvrir un premier produit de la compagnie, **Cyclemania**, en 1994, distribué par Accolade et par PPS en France. Cette course de moto, techniquement bien réalisée, avait connue un succès mitigée chez nous. Voici donc la nouvelle gamme de produits de Compro Games, distribuée par Gametek en France, avec trois jeux qui sortiront d'ici la fin d'année, tout trois issus de l'imagination débordante de l'équipe, passionnée de cyberpunk, de fantastique et d'occultisme.


Netzone

Étranges pratiques

Ainsi, le premier produit à sortir en octobre sera **Surface Tension**, un jeu futuriste, mêlant simulation de combats et un zeste d'aventure (et de stratégie), puisque le joueur devra choisir avec discernement ses missions (scénario évolutif) et diriger par moment une sonde à la surface des six planètes à « nettoyer » pour trouver un antidote pour sauver les terriens. Utilisant la technologie 3D Voxel, le jeu offrira donc une 3D temps réel rapide, pour des combats acharnés. Le deuxième produit, qui sortira peu après sera **Netzone**, un jeu d'aventure se déroulant dans un univers virtuel. Outre l'ambiance très particulière, le jeu possède un système de mouvement de caméra qui n'est pas sans rappeler Quicktime VR. Après un déplacement dans des décors en 3D, retranscrit par une séquence en précalculé, le joueur pourra se retourner sur 360° pour examiner le paysage tout autour de lui, tout en continuant par exemple à être interfacé avec un terminal. Enfin, **Soul Hunt** est le dernier bébé de CG pour la fin d'année, avec des graphismes haute résolution en 32 000 couleurs et un mélange d'aventure et d'action en 3D temps réel (dans le style Mad Max, avec 50 km de vraies pistes filmées en Israël). Le scénario plongera le joueur dans un monde surnaturel où occultisme et pratiques païennes iront de paire avec armes modernes et combats. Reste à savoir si les produits tiendront la route face à ce qu'il faut véritablement appeler « la jungle du jeu vidéo ». ●



Surface Tension

Appelez-moi **Super...**

Enfin du nouveau du côté d'**EF 2000**, le simulateur d'Eurofighter de **D.I.D.**, avec la sortie en simultané de Tactcom (un add-on pour la version Dos), et **Super EF 2000** c'est-à-dire EF 2000 et Tactcom portés sous Win95. Au chapitre des nouveautés, le jeu semble enfin débarrassé, au bout d'un an quand même, des dernières scories de bugs qui pouvaient gâcher un simulateur exceptionnel. D'autre part, un éditeur de missions sommaire vous permet de tester vos capacités et celles de vos ailiers face à un maximum de 16 avions parmi tous ceux que vous pouvez rencontrer dans le jeu, y compris ceux de votre camp ! Au niveau campagne, il existe maintenant 10 niveaux de difficulté, ce qui vous permettra de trouver plus aisément votre place entre le niveau Rookie et le niveau Top Gun. Il vous sera aussi possible d'éditer les waypoints des missions si ceux déterminés par l'ordinateur vous paraissent un poil aberrants, ou carrément de monter votre propre *strike group* à partir de zéro, en choisissant les cibles, la force de votre escorte, les waypoints, ainsi que l'altitude et la vitesse de croisière. On se croirait presque revenu au bon vieux temps de Falcon3, les graphismes en plus ! La version



Dos restant quand même un poil plus rapide, ceux qui possèdent EF 2000 pourront se contenter de Tactcom, tandis que ceux qui souhaitent découvrir EF 2000 ne devrait pas être déçus par la version Windows 95. ●

King Quest 8 : **un nouveau départ**

Alors que la saga des **King Quest**, hante nos micros depuis plus de dix ans maintenant, Roberta Williams, conceptrice du produit s'est lancé dans un retour aux sources qui pourrait bien s'annoncer comme salvateur. Consciente de la lourdeur d'une saga comportant déjà sept épisodes, avec toujours la même lignée de personnages (le roi Graham) et délaissant ses récents choix (dessin animé à la Disney pour KQ7 ou utilisation de la vidéo pour Phantasmagoria), le joueur retrouvera avant tout, un vrai jeu d'aventure. Pour servir ses ambitions, Roberta Williams utilisera à fond un monde entièrement en 3D, dans **the Mask of Eternity**. Avec pas mal de séquences d'action, le jeu utilisera surtout cette totale liberté de mouvement en intérieur et en extérieur pour offrir aux joueurs une expérience inoubliable. Il faut avouer que pour l'instant, les jeux d'aventure entièrement en 3D ne nous ont pas vraiment convaincus, mis à part quelques exceptions dont LBA. ●





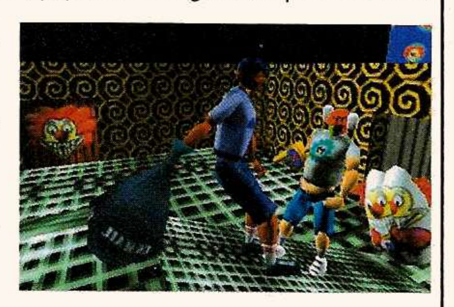
Au fil de **l'épée**

On vous avait déjà parlé de **Die by the Sword** *dans notre précédent reportage sur* **Interplay**, *mais les premières images apparues sur Internet nous permettent de vous en dévoiler un peu plus sur ce jeu de combat fantastique. Mêlant jeu en 3D d'action (type Hexen) et les jeux de combat en 3D forts du moment (Virtua Fighter, Toshinden, etc.), le jeu se différencie de la concurrence par son système d'interaction avec l'environnement et dans le système de combat. Le joueur pourra en effet diriger indépendamment ses mouvements et ses coups, ce qui laisse augurer de possibilités assez vastes. Il sera ainsi possible de doser directement la force des coups, pour causer de simples blessures ou carrément sectionner un membre de l'adversaire, au nombre de 30 aux dernières nouvelles !* ●



Guerrier du **dimanche**

Bungie Software, *à qui l'on doit la célèbre saga des Marathon, annonce la sortie pour début 97 de* **Weekend Warrior**, *un nouveau jeu en 3D, vue subjective… bref un autre doom-like, qui possédera l'originalité de prendre tout ceci sur le ton humoristique. Proposant l'option multijoueur jusqu'à six participants, le produit contiendra aussi des puzzles et surtout la possibilité de changer le visage des personnages par un autre de votre cru ou mieux, par votre propre photo. Le mégaloDoom est arrivé !* ●



Un pacte **télé**

ATI, le célèbre constructeur hardware (carte vidéo) vient d'annoncer la sortie pour très bientôt d'**Impact TV**, un nouveau composant qui permettra à tous de connecter son PC sur n'importe quel poste de télévision (PAL ou NTSC, signal Composite ou S-Video). Il sera bien sûr possible de régler les couleurs, le contraste et surtout la taille de l'image sur la télé. Prévu pour être intégré sur les nouvelles cartes accélératrices ATI, ce composant devrait aussi être directement placé sur les cartes-mère de certains constructeurs. ●

LES 4 NOUVEAUX MICROMANIA !

MICROMANIA BELLE ÉPINE — Ouvert !!

MICROMANIA CRÉTEIL — Ouvert fin septembre !

MICROMANIA ITALIE 2 — Ouvert fin septembre !

MICROMANIA GRAND VAR — Ouvert !!

NEW — QUAKE

Avec ses décors en 3D, ses monstres en 3D doués d'intelligence, une ambiance visuelle et sonore à faire frissonner même les plus tenaces, ce jeu vous tiendra en haleine de longs moments avec ses 30 niveaux, seul ou à plusieurs en réseau !!!

CD ROM



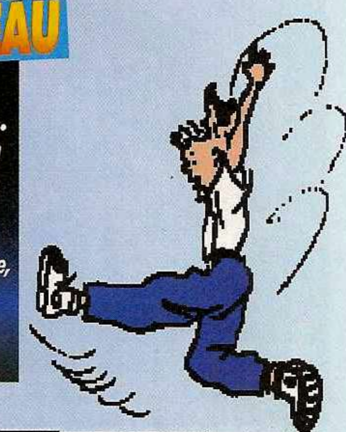
Jouez en réseau de chez vous — NOUVEAU

à Duke Nukem 3D, Warcraft 2, F1 Grand Prix 2, Quake, Command & Conquer ...

Logiciel d'accès au réseau et la version Shareware de Duke Nukem 3D (6 niveaux) GRATUITS dans les Micromania de Paris, Lille, Lyon, Nice, Cap 3000 et sur internet :

NET STADIUM

http://www.azursoft.fr/stadium



F1 GRAND PRIX 2

16 circuits fidèles au virage près, aux véritables circuits, des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparables : la nouvelle référence en matière de simulation de course de Formule 1 !!

CD ROM

HIT

Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz !!

- Véritable volant analogique
- 4 ventouses de fixation
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- 8 boutons digitaux
- Pad 8 positions
- Levier de vitesse digital 2 positions

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

NEW — MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches



MICROMANIA ITALIE 2 — NEW
La Tête dans les Nuages - Place d'Italie
(au-dessus grand écran)
75013 PARIS - Métro Place d'Italie

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA BELLE ÉPINE — NEW
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 46 87 30 71

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 88 32 60 70

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA GRAND VAR — NEW
Centre Ccial Grand-Var-Sud
Tél. 94 75 32 30
83160 La Valette-du-Var

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER — NEW
Centre Commercial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier
Tél. 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000 — NEW
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 93 14 61 47

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 30 septembre 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30

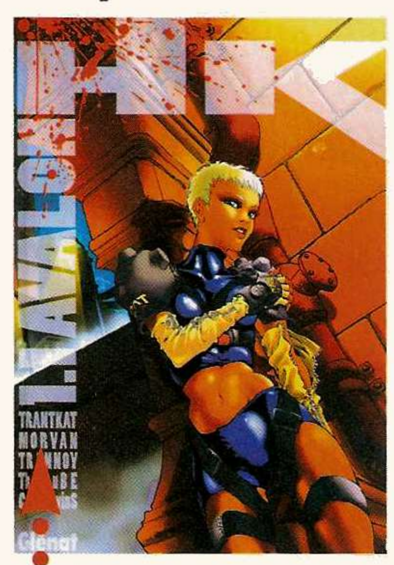
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement — N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

GEN4 09/96

MANGA

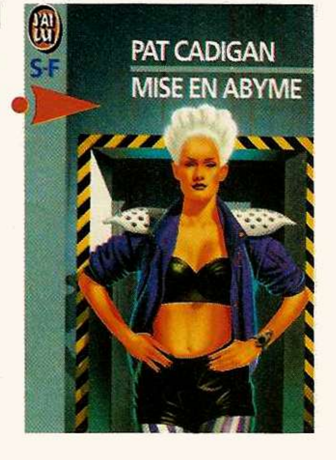
Surpriiise !



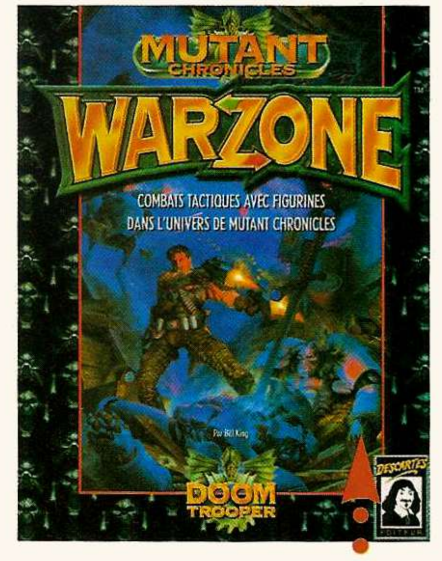
Que les choses soient claires, je n'apprécie guère les mangas et leur manque consternant d'inventivité. J'ai donc été agréablement surpris en découvrant la première partie d'**Avalon HK** : intrigue palpitante, mise en page originale, scénario intéressant, vrais dialogues… mais c'est lisible ! Mieux, excellent ! Allez, faites un effort…
Avalon HK
Collectif - Glénat.

CYBER-BOUQUIN

Pas bon



Avez-vous déjà lu un bouquin de S F dans lequel la narratrice, une cyberpunk, a subi l'implantation très imparfaite d'une autre personnalité ? Non ? Et bien, vous avez de la chance, parce que pour la suivre dans ses pensées chaotiques et fragmentaires, ça craint velu ! D'abord attentionné, j'ai bien essayé de la comprendre, non sans espérer qu'elle ferait rapidement le ménage dans son cortex délabré. Ben non, 150 pages plus loin, elle continuait à délirer total ! Du coup, je l'ai plantée là… j'aime pas les gonzesses à problèmes.
Mise en Abyme - Pat Cadigan - Éditions J'ai Lu.



PIONS & DÉS

Dans ta gueule !

Parce que l'univers « crac-boum-hue » de Mutant Chronicles s'y prêtait beaucoup, **Descartes** vient d'éditer **Warzone**, un livret de règles de 150 pages qui permettra aux fondus du jeu de rôle d'organiser des wargames « figurines » violents et épiques à souhait. Et puis si vous appréciez les superbes illustrations couleurs, vous serez servis : il y en a plus d'une centaine !
Warzone - Jeux Descartes.

PIONS & DÉS

En tube

Des jeux de réflexion aux règles simples et originales, vendus sous forme de tubes, avec à l'intérieur un plateau de jeu (papier glacé), des pions découpés et quelques dés… « youpi, youpi ! », hurlez-vous à qui veut bien vous entendre (personne). Bon, et bien, calmez-vous un peu, parce que lesdits tubes coûtent environ 90 F. Alors, effectivement, certains wargames se vendent au prix du caviar mais là, il ne s'agit quand même que de petits jeux, certes originaux et bien pensés, mais dont la durée de vie reste assez limitée. Bref, c'est bon mais c'est cher.
Tube Game - Éditions Délires.



DEMAIN, J'ARRÊTE…

…d'aller voir des films fienteux. J'ai découvert qu'ils pouvaient non seulement me consterner mais porter atteinte à mon intégrité physique. Prenons l'exemple de *Crash*, le dernier Cronenberg. Loin du battage médiatique qui a accompagné sa sortie, il faut reconnaître que ce film - affecté et prétentieux au point qu'il en devient comique - est une sous daube pour collets montés en mal de frissons post pubertaires (rien à voir avec le roman de Ballard). Ben, j'ai dit ça textuel à quelqu'un qui l'avait apprécié… et il n'a pas aimé. Le bilan est rude : trois dents et une clavicule. Admettez qu'en dehors de 45 balles et de deux heures perdues, ça fait quand même beaucoup pour un film de m… ! *Éric Ernaux*

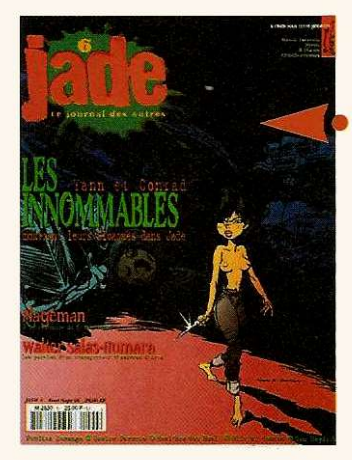
La nuit du sang



Voici le roman, savoureux donc vite dévoré, qui m'a permis de savoir ce que je faisais pendant les nuits de pleine lune, et en particulier pourquoi je ruinais systématiquement mes costards trois pièces. Et bien, c'est atroce… j'ai découvert que je tuais plein de gens. Mais ce n'est pas le pire, je suis capable de bouffer n'importe quoi… même des joggeurs ! Vous croyez que si j'avoue ma lycanthropie, on acceptera de me piquer ?
Thomas Tessier /J'ai Lu.

La Parabole du semeur





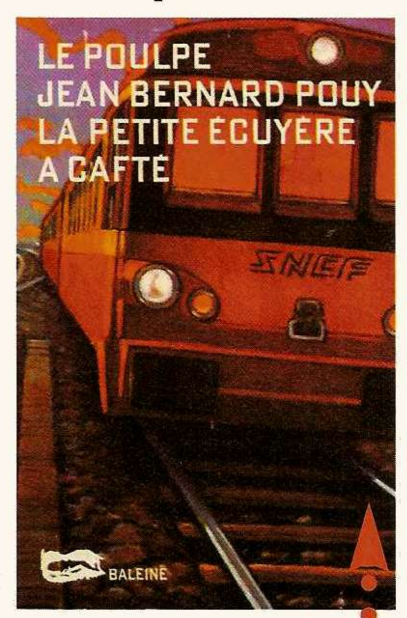
FANZINE-BÉDÉ

Égouts de luxe

Yann et **Conrad** ont tenté de dépoussiérer Spirou mag' avec trois héros inclassables : les **Innommables**. Bien sûr, ils se sont fait virer… mais la BD est devenue mythique. Du coup Onc' Dargaud les a repris sous son aile et édite *Cloaques* (récit inédit) version de luxe, façon 600 balles (rien que ca). Comment ? Vous n'avez pas les moyens ? Oh Dieu, des lecteurs pôvres ! Humf, alors courrez acheter **Jade**, un joli fanzine qui prépublie cette aventure et cela pour 30 modestes francs !

POLAR

Poulpe fiction



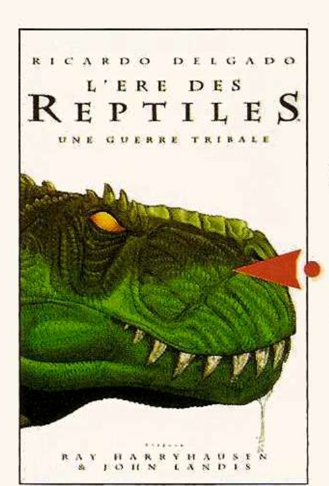
Le Poulpe, c'est une série de polars sombres et réjouissants dans lesquels le héros, plutôt « ni dieu, ni maître », part en guerre contre les extrémismes nauséeux, les magouilles sordides et les dégueulasseries ordinaires, bref contre les salauds (au sens Sartrien du terme). Original : chacun des « Poulpe » est écrit par un auteur différent. De l'avis général, celui de J. B. Pouy, *La petite écuyère a cafté*, est le meilleur de la série (à une réserve près : Pouy ne sait pas finir ses romans), mais vous pouvez également lire *La cerise sur le gâteux*, *Nazis dans le métro*, etc. Le Poulpe, ça se mange sans faim !
Le Poulpe - Éditions Baleine.

PIONS & DÉS

Indicible horreur



D'un point de vue esthétique, l'adaptation « jeu de cartes » de l'**Appel de Cthulhu** (JdR inspiré des nouvelles de Lovecraft) est effectivement une horreur ! Cela dit, le jeu lui-même, en vous proposant de développer votre propre aventure tout en essayant d'écourter celle des autres joueurs (en affectant leur santé mentale), est une totale réussite et mérite le détour.
Mythos - Chaosium/ Jeux Descartes.



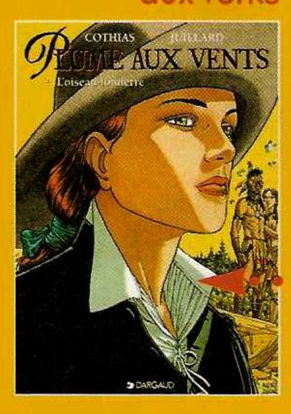
BÉDÉ-PRÉHISTO

Ça sent le sapiens !

Des **dinosaures** dotés d'affects simples (peur, colère, tristesse) qui chassent, guerroient et complotent, unis au sein de communautés d'espèce… tout cela fleure bon l'anthropomorphisme ! Et pourtant, cette BD séduit par son côté « brut(e) » : pas de texte, pas d'onomatopée, que des graphismes superbes et cadrés « filmique »… fascinant !
Ricardo Delgado - L'Ère des Reptiles - Éditions Dark Horse.

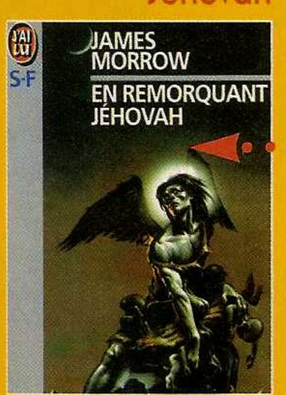
Un univers post apocalyptique, un gang de pillards pyromanes (les loups), une communauté qui donne dans l'autodéfense (les moutons) et une héroïne obstinée (le berger)… il n'en faut pas plus à l'auteur pour nous proposer un projet de société à base de valeurs mystico-autarciques, genre secte mais plus cool. Alors, je n'ai rien contre l'anticipation « à message » mais quand ledit message ne sent pas très bon, j'aime déjà moins.
Octavia E. Butler /J'ai Lu.

Plume aux vents



Dans la série historico-à-rallonge-qui-marche-bien-et-on-continue, procurez-vous **Plume aux Vents**. *Cothias poursuit la narration des aventures post mortem de l'Épervier (qui a épuisé ses sept vies) pour le plus grand plaisir de Dargaud et de son compte en banque. Ce tome 2 nous emmène vers les Amériques où Ariane de Troil cherche son papa. Le trait de Juillard est toujours parfait et comme d'hab,' ça se lit d'une seule traite.*
Cothias et Juillard/Dargaud.

En remorquant Jéhovah



Dieu est mort… euh, je veux dire, Dieu est physiquement mort ! Il est tombé des cieux pour s'écraser dans l'Atlantique et se fait actuellement grignoter les sboubs par les requins. Un cargo affrété par le Vatican part sauver ce qu'il en reste. Voilà en quelques mots l'intrigue de ce roman, vif, drôle, brillant, qui s'autorise même une réflexion « l'air de ne pas y toucher » sur la morale et ses avatars. À lire absolument.
James Morrow/J'ai Lu.

Screamer 2
Haut en couleur !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**





Amis de la vitesse, bonsoir ! Après Screamer, préparez-vous à replonger dans des courses endiablées grâce à une suite particulièrement prometteuse. Les nombreuses améliorations apportées annoncent effectivement un soft encore plus riche en sensations.

SCREAMER, tout le monde s'en souvient : au mépris de tout réalisme, ce rallye automobile avait su concilier impression de vitesse et jouabilité. Les courses étaient rapides, prenantes et très agitées. C'est donc avec fébrilité que nous attendions la suite. Eh bien vu l'aperçu que nous a donné la version bêta, on peut encore s'attendre à un produit très attractif.
À première vue, même si les paysages du premier Screamer étaient déjà beaux, ceux du second semblent encore plus soignés. En mode SVGA, les décors ont visiblement été améliorés et rivalisent largement avec ceux de the Need for Speed : châteaux, maisons, immeubles, forêts, champs, tout est parfaitement restitué, en 256 ou 65 000 couleurs (rien que ça). Mais, la rapidité d'affichage n'a pas été négligée pour autant et reste toujours exemplaire. Sur un Pentium 100, la version que nous avions était parfaitement jouable en SVGA 256 couleurs avec tous les détails, ce qui est tout de même appréciable lorsque l'on voit la gourmandise d'un Grand Prix 2 qui exige, pour un rendu assez similaire, une machine de course (au moins, c'est de circonstance !).
Comme c'était déjà le cas dans le premier volet, les courses se déroulent dans plusieurs pays, et donc sur plusieurs types de circuits. Seulement là, vous ne roulerez pas uniquement sur du goudron ou de la terre, mais sur du sable, de la neige et du gravier. Et évidemment, vous devrez adapter votre conduite au terrain sur lequel vous concourrez. Le pilotage semble donc un peu moins arcade que dans Screamer, puisque les sols les plus glissants exigeront des braquages et des contre-braquages dans les virages. Il faudra donc adapter le choix de votre véhicule en conséquence : par exemple, une Porsche sur une route verglacée ne risque pas de vous mener très loin.
La gestion du climat a également été améliorée : si vous pouvez toujours disputer vos courses de nuit, vous pourrez éprouver votre dextérité en conduisant par temps de brouillard. Bonne chance !



Belles bêtes

Au total, on nous promet une douzaine de circuits situés dans sept pays différents. Quatre d'entre eux seront accessibles en mode arcade, quant aux autres, il faudra disputer le championnat pour les découvrir. Citons entre autres un circuit en Égypte de







toute beauté qui se termine en ville, où vous avez parfois la possibilité de choisir entre deux directions. Celui d'Angleterre, en montagne, est également un régal visuel.

Comme dans le premier Screamer, les détails du décor sont animés et donnent vraiment l'illusion de concourir dans un univers réaliste : un hélicoptère suit la voiture de tête, des vols d'oiseaux traversent l'écran, les pales des moulins à vent tournent, des tramways circulent, etc. Sans parler des animaux (chameaux, cerfs, vaches) qui sont vraiment animés : les bestiaux empaillés de the Need for Speed font pâle figure à côté de la ménagerie bien vivante de Screamer 2 !

En disputant quelques courses, on s'aperçoit vite que l'une des améliorations majeures est le contrôle du véhicule. Même si cette nouvelle version est toujours orientée arcade, la conduite est devenue plus réaliste, sans doute à cause des nouveaux types de terrains et de leur incidence. Il ne suffit plus d'appuyer à fond sur l'accélérateur, il faut désormais bien plus anticiper les virages. Et maintenant, lorsque vous percutez les autres concurrents ou les éléments du décor, la carrosserie se déforme comme dans Destruction Derby, sans pour autant vous pénaliser. Pour piloter, vous avez le choix entre quatre types de vues : plein écran, cockpit, de derrière et capot. Lorsque vous vous repasserez votre course, vous pourrez également apprécier l'action grâce à plusieurs caméras extérieures tout à fait attrayantes.

Finalement, cette bêta version nous a donné un excellent avant-goût de ce que pourrait être le jeu définitif et il faut bien avouer que même après Screamer, les développeurs semblent avoir su renouveler l'intérêt de leur rallye. ■

Luc-Santiago Rodriguez



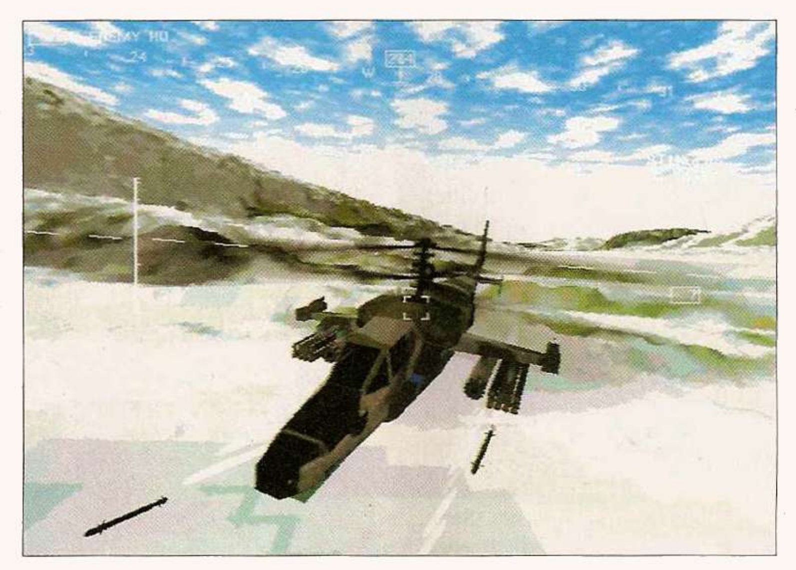




Comanche 3
L'envolée de Novalogic

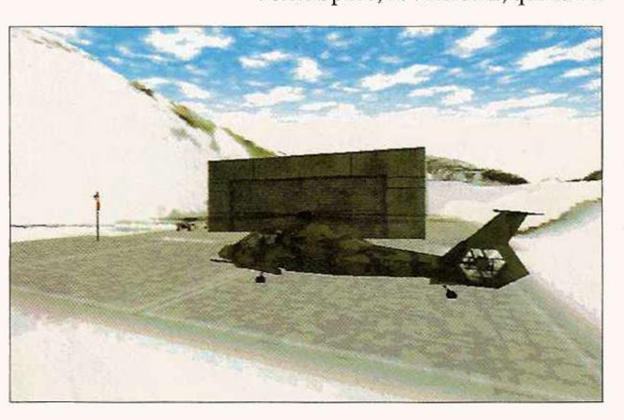
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **NOVALOGIC/UBI SOFT.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**





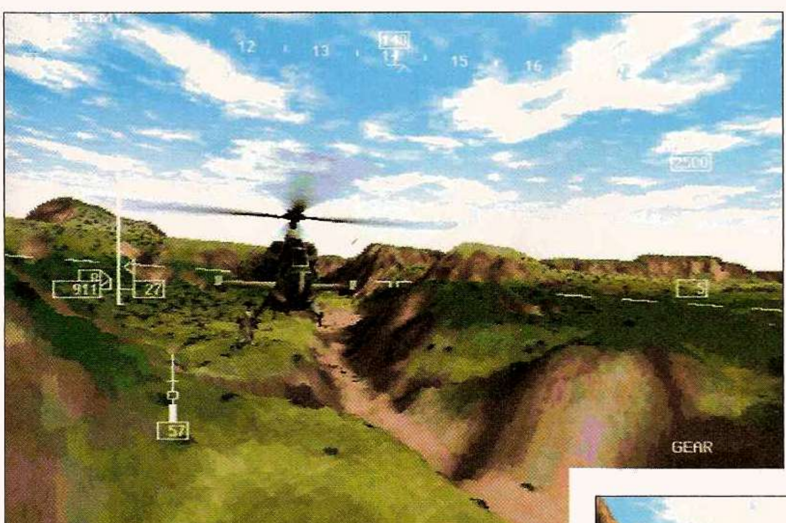
Il y a 4 ans déjà, Novalogic sortait Comanche, un simulateur d'hélico qui renvoyait à l'âge de pierre tous ses concurrents grâce à un moteur graphique révolutionnaire. Aujourd'hui, une fois de plus, Novalogic décoche sa plus belle flèche en plein cœur de la 3D !

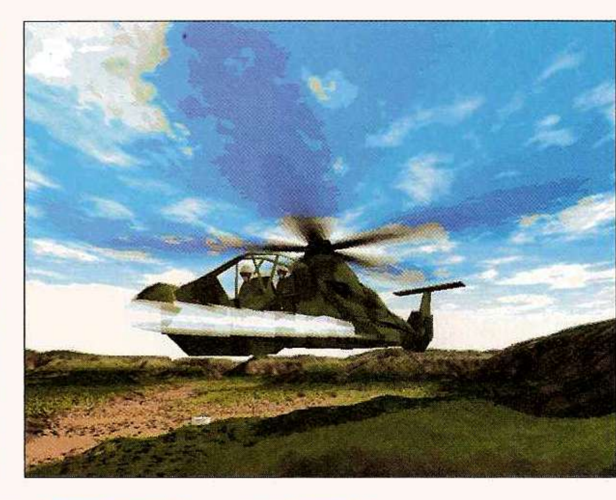
AUSSI INCROYABLE que cela puisse paraître, pendant quatre ans Comanche a su se maintenir dans le peloton de tête des simulateurs de combat, autant par la qualité exceptionnelle de ses graphismes que par sa jouabilité. Et pendant tout ce temps, les programmeurs de Novalogic ont continué à peaufiner leur moteur 3D, le Voxel Space, unique en son genre par son système de génération de terrain à partir de fractales. Et cette année, qui coïncide justement avec le baptême de l'air du premier prototype du Comanche, Novalogic met la dernière touche à sa nouvelle version du Voxel Space, la version 2, qui au vu des écrans semble vraiment parvenu à maturité ! La version de Comanche 3 que nous avons pu admirer était encore très loin de la version finale, ne permettant pas encore d'augurer de la jouabilité et des types de missions qui attendent les nombreux pilotes impatients que nous sommes, mais elle se suffisait largement à elle-même pour nous en mettre plein la vue. Et encore les graphismes qui nous font déjà pleurer ne sont toujours pas finalisés !

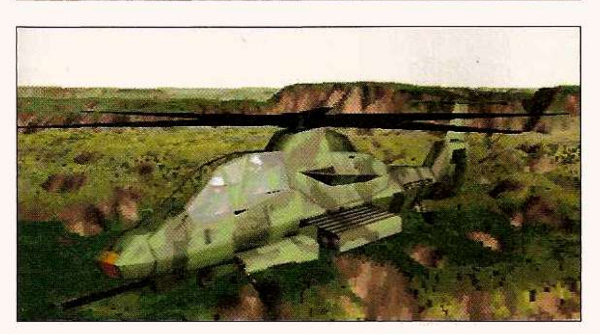


Plus de simulation

Mais avant de se répandre en « oooh » et en « aaah » sur les écrans de jeu, voyons un peu ce que Comanche 3 semble nous promettre du point de vue de la jouabilité. Tandis que Comanche était résolument tourné vers l'arcade, avec un pilotage pour le moins aisé, Novalogic semble maintenant beaucoup plus se tourner vers la simulation de vol dans Comanche 3, tout en restant très accessible. En effet, les commandes de pilotage restent toujours réduites à l'essentiel, avec comme additions notables la gestion manuelle du train d'atterrissage et des baies camouflant les missiles pour plus de furtivité. C'est en fait au niveau des réactions de votre Comanche que la différence se fait le plus sentir. Sans pouvoir qualifier le modèle de vol d'hyperréaliste, vous devrez porter plus d'attention vers le pilotage de votre appareil, celui-ci étant moins sensible à l'effet coussin d'air, qui avait été largement amplifié dans Comanche, pour éviter bien des crashs aux débutants ! Dans



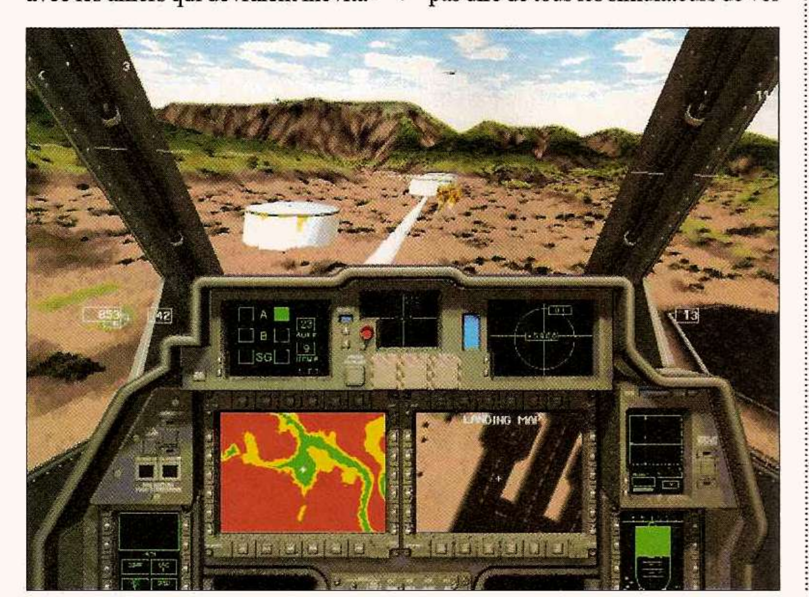




Comanche 3, les commandes sont plus sensibles, et il faudra par exemple maintenir une pression constante sur le collectif pour maintenir votre vitesse de croisière, tout en jouant sur la vitesse du rotor pour maintenir votre altitude. Heureusement les novices pourront opter pour un modèle de vol simplifié, qui leur permettra de dégommer leurs cibles avec beaucoup plus de sérénité. Nous n'avons pas pu juger de l'interaction avec les ailiers qui devraient inévitablement vous seconder dans certaines missions, mais il est déjà confirmé qu'il sera possible d'y jouer à deux par modem et câble, et jusqu'à huit en réseau, une constante qui devrait dorénavant se retrouver dans tous les produits Novalogic.

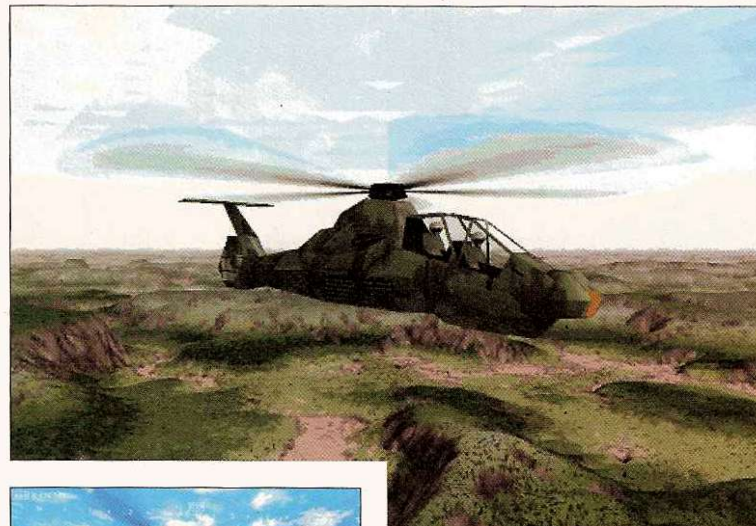
Graphismes époustouflants

En fait, c'est surtout au niveau des graphismes que Comanche 3 se démarque de son prédécesseur, pour ne pas dire de tous les simulateurs de vol actuellement sur le marché. Déjà, les différents véhicules et bâtiments sont maintenant réalisés en 3D texturée, plutôt qu'en sprites. Mais quelle 3D, et quelles textures ! De mémoire de pilote fou, on n'avait jamais vu ça : l'attention aux détails est extrême, et tous les éléments du Comanche, du train d'atterrissage aux rotors, en passant par les têtes du pilote et du co-pilote qui semblent constamment scanner les alentours en fonction du mouvement de leur appareil, s'animent tous de manière plus que convaincante. Les autres objets, hélicoptères, véhicules et bâtiments sont tous aussi fidèlement rendus les uns ▶





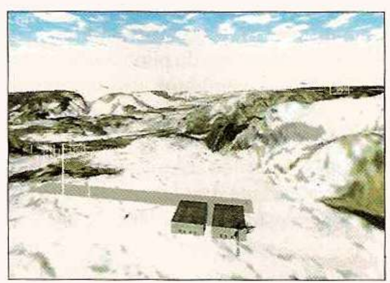




que les autres, et on pourrait s'abîmer dans leur contemplation au point d'en oublier d'appuyer sur la gâchette ! En plus de la finesse des textures appliquées, les objets sont traités avec un light-sourcing d'une beauté frisant l'indécence, provoquant de subtils effets d'ombres et de lumière quand les objets changent d'orientation ou plongent dans un canyon. Pour l'instant, nous ne pouvons pas trop nous prononcer sur les graphismes des explosions et des traînées nonchalantes laissées par vos missiles en quête de leur proie, mais d'après certaines captures d'écran plus finalisées, ils devraient largement assouvir votre soif de destruction !

Des résolutions pour tous

L'attention portée aux différents objets n'est en rien déparée par l'apparence du terrain, qui mérite presque

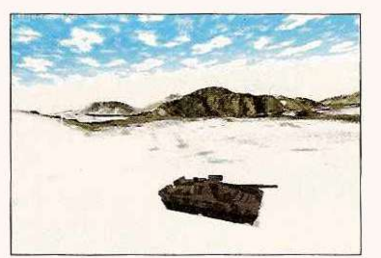




cette fois le qualificatif de photoréaliste. En règle générale, le terrain paraît plus accidenté que dans le précédent Comanche, avec des effets d'ombre beaucoup plus subtils, et une ligne d'horizon qui ne souffre d'aucun clipping, contrairement à la majorité des simulateurs actuels. Au-delà de la terre, il y a le ciel, et même si votre hélico n'aura pas souvent l'occasion de le côtoyer, surtout si vous souhaitez éviter la détection par les radars ennemis, il faut une fois au moins s'offrir le luxe de percer la couche nuageuse et admirer les détails du terrain perçant au travers. Ça y est, je craque… Parce que non seulement Comanche 3 est beau, mais en plus il est fluide ! Déjà, une multitude de résolutions vous seront offertes, du 320x200 au 800x600, en passant par le 400x300, le 512x384 et le 640x480. Dans cette dernière résolution, il faudra quand même compter sur un P150 minimum pour obtenir une fluidité raisonnable, mais le choix de résolution plus les multiples niveaux de détails disponibles aussi bien pour les objets que pour le terrain devrait rendre Comanche 3 accessible à toutes les machines à partir du 486 DX2 66. Même si l'aire de jeu sera limitée, comme dans Comanche, la démonstration semble faite, le petit dernier de Novalogic devrait faire monter la barre très haut dans le domaine de la 3D !

Frédéric Marié







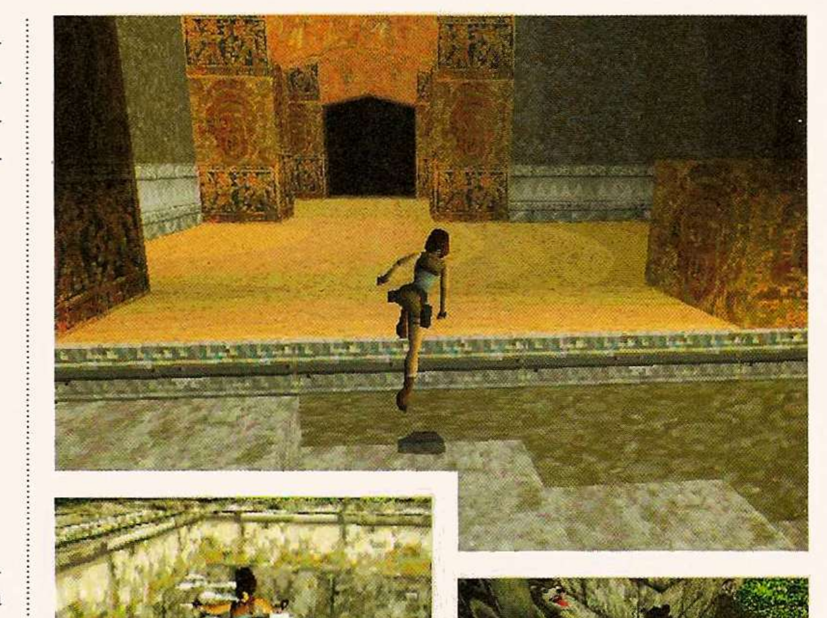


Tomb Raider

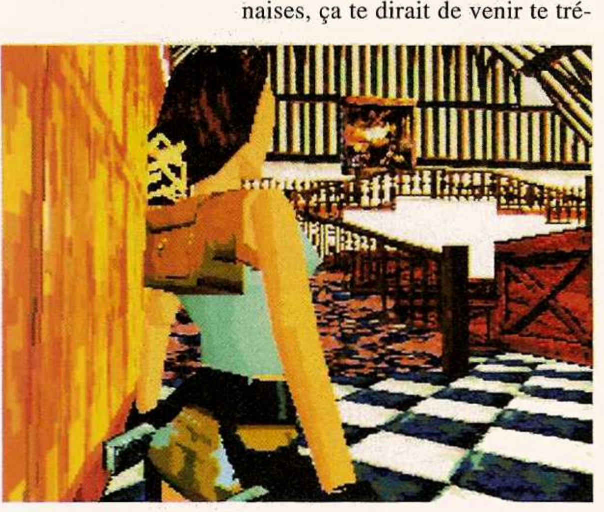
Vé la pitchoune !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CORE DESIGN.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**

Alors, d'accord, on vous a déjà beaucoup parlé de Tomb Raider mais on ne s'en lasse pas. Vous pensez, un jeu d'action/aventure entièrement en 3D dans lequel vous dirigez une femme, ça change ! Bon, et puis en plus, elle est sacrément belle, Lara...



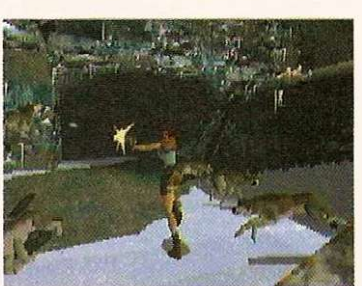
DIS, BOB, t'as vu la gonzesse ? La vache, c'est pas de la greluche anémiée ! Parfaitement carénée, la choupette ! Mate un peu ces hanches marquées, ces longues jambes et cette fière poitrine !
- Certes, Bill, mais...
- En plus, toutes ces petites merveilles enveloppées dans un mini short et un débardeur WonderBra, la chienne !
- Euh, calme-toi, Bill. Elle a aussi...
- Ouais, elle a aussi un regard de braise et une crinière affolante... Eh toi, la meuf ! J'ai des estampes japonaises, ça te dirait de venir te trémousser avec moi ? (Blam ! Blam !) Oooh, p'tain, Bob, ça fait mal... elle m'a tiré dessus, la #@&$!
- Je voulais te dire qu'elle avait aussi deux énormes flingues, Bill, mais tu ne m'as pas laissé le temps.
- (*Silence douloureux.*) Euh, dis, Bob... je songe à me recycler. Tu ne connaîtrais pas un conservatoire de musique avec filière "Farinelli", par hasard ? » (*Extrait des mémoires de Bob Morane, page 137.*)



Ben oui, Lara, c'est l'archétype de la gonzesse athlétique qu'il ne faut pas chatouiller si on préfère éviter toute douleur irradiante. Aventurière intrépide façon « Indiana Jane », elle affronte tous les jours mille dangers, alors vous pensez, elle n'est pas du genre farouche et pusillanime ! Belle, libre, autonome, déterminée... Lara, c'est l'Amazone avec un grand « A ». Alors, si je vous dis que Tomb Raider vous proposera très bientôt de vivre une aventure avec elle, perdus ensemble au cœur de cités oubliées, vous vous mettez déjà à rêver... tout en redoutant ses réactions impulsives.

Oh oui, bouge ton corps !

Oubliez vos craintes : dans ce jeu très prometteur, Lara fait exactement ce que vous voulez (dans les limites du raisonnable). Quelques gestes au clavier et elle se déplace et agit devant vous, rien que pour vous... et Dieu que Lara bouge bien son corps !









Elle marche et court avec un petit déhanchement sexy, bondit avec une légèreté éblouissante, escalade avec assurance des blocs de pierres, tire sans ciller au revolver, nage avec grâce et suavité, pousse d'énormes dalles en s'arc-boutant... le tout avec un réalisme époustouflant. En plus, et cela ravira le voyeur qui sommeille en chacun de nous, le moindre de ses gestes est suivi en permanence par une caméra virevoltante : zoom, éloignement, changement d'angle de vue (plongée et, ouaouh, contre-plongée)... tout cela est vif, fluide et optimisé afin qu'aucun obstacle ne s'interpose entre vos yeux pétillants de concupiscence et la morphologie attrayante de l'héroïne. Bref, la jouabilité est parfaite. Alors, certes, je vous accorde que le principe de la « caméra dynamique » était déjà au cœur de Fade to Black (Adeline Software), un jeu qui remonte à plus d'un an, mais comparer ces deux softs serait aussi absurde que de vanter les qualités respectives d'un Johnny Walker et d'un Macallan (ou d'un Lagavulin... pas mal non plus, le Lagavulin. Remarquez, il y a aussi le Cardhu...).

Plus réaliste, tu... meurs !

Oui, parce que Tomb Raider dégage quand même une saveur autrement plus riche que celle de son prédécesseur avec, entre autres, des décors naturels somptueux, une architecture sur plusieurs niveaux (escaliers, passages souterrains, corniches, etc.), une large palette d'actions combinables entre elles (à partir d'une interface simple, ce qui ne gâche rien), un inventaire confortable d'utilisation, et surtout une gestion des mouvements qui tient compte de l'environnement immédiat, et cela au-delà de tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Mais prenons un exemple pour illustrer ce dernier point qui, je le reconnais, en a sérieusement besoin. Si vous faites reculer Lara sur un sol plat. Elle fera un pas en arrière, normal. Mais si vous lui faites maintenant effectuer le même mouvement dans un escalier, elle étirera sa jambe pour ensuite descendre avec précaution, exactement comme vous l'auriez fait vous-même (le déhanchement lascif en moins). Fou, non ? Bon, mais je m'emballe au point d'en oublier les caractéristiques techniques du jeu : brune aux yeux bleus, VGA/SVGA, 90-60-90, cartes 3D gérées (640x480 en 16 millions de couleurs pour une carte dotée d'un processeur 3Dfx), 1m76 environ, affichage en 25 images/seconde, athlétique. Troublé, j'en oublie également les quelques petits défauts constatés sur la bêta version : une gestion des collisions avec les « ennemis » (loups, ours, etc.) à parfaire, et des bruitages encore assez pauvres. Ces réserves levées, rien ne s'opposera alors à ce que Lara devienne la star des années 90 ! ■

Éric Ernaux



Rally Championship

Vraoum dans la boue

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **UBI SOFT.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**





Ne pleurez plus lorsque vos parents refusent de vous donner les clefs de la voiture ! Rally Championship va faire en sorte que vous ne vouliez même plus sortir de votre chambre. Attention, Ubi Soft risque de créer la surprise avec ce nouveau soft.

JE COMPRENDS. Vous êtes jeune, vous venez d'avoir votre permis et vos parents ne comprennent pas que vous organisiez des petites courses avec vos copains. C'est sûr qu'hier vous avez ramené la Mégane toute neuve de maman avec quelques bosses (perte de l'aile avant gauche, écrasement du pare-chocs arrière, explosion inopinée du pare-brise, destruction totale du toit et pour finir, perte du capot). Mais faut vous comprendre, on vous répète sans cesse que la télé n'est pas un bon passe-temps pour les jeunes. Alors il faut bien que vous vous occupiez… Rassurez-vous ! Ubi Soft vous vient en aide afin que vous continuiez à sillonner les routes embourbées dans votre véhicule préféré. Rally Championship vous propulse dans le monde sévèrement burné des pilotes de rallyes. Après une intro toute mignonne où vous visionnerez en plein écran de vraies courses filmées sous une musique dance tonitruante, vous arriverez à un menu assez complet où notamment vous est offerte la possibilité de consulter la liste de tous les vainqueurs du Rally british depuis 1937 ainsi que celle des bolides qu'ils pilotaient. Rally se joue soit en formule « championship », à savoir toutes les courses une par une, soit en formule arcade, divisée en cinq niveaux de difficulté, soit en contre la montre, à courir après le chrono ou alors en mode individuel avec lequel vous pratiquez une course au choix. Les courses, parlons-en. Elles sont au nombre de vingt-huit, couvrant ainsi toutes sortes de circuits, du rapide avec un maximum de lignes droites au terrible avec des tournants assassins à chaque coin d'arbre.



Place manants !

Déjà soyons francs, elles sont toutes superbes, aux graphismes variés, et c'est un véritable plaisir de voir onduler son véhicule à travers les rochers enneigés, les forêts de pins, les flaques de boue… Bon, O.K., vous allez me dire que c'est encore une de ces simulations nazes de voiture qui ne transcende que le programmeur (et



encore...). Et bien vous vous méprenez ô merveilleux lecteur (c'est gentil, ça, non ?). D'abord, vous choisissez un des six véhicules proposés, de la Ford Escort à la Mégane en passant par la Golf GTI. Tous sont superbes à voir et pour une fois, les couleurs de la tôle sont agréables. Ensuite, vous pourrez choisir une des six musiques, elles aussi très variées puisque ce sont rap, dance, techno, hard, funk et rock qui seront disponibles. À chacun son autoradio. Après avoir sélectionné votre voiture, votre musique et votre circuit, vous allez devoir bidouiller votre machine afin de la rendre encore plus performante. Pneus mous ou durs en fonction du temps et du terrain, rapports de boîte, réponse du volant, hauteur et souplesse de la suspension et freinage. Bref, plus qu'un simple jeu d'arcade, Rally Championship vous proposera une dimension de gestion non négligeable. Une fois sur la route, le moteur à fond, vous serez co-piloté par un zigue qui vous signale chaque tournant et sa difficulté. Le pied total. Comme en vrai. Trois vues différentes sont disponibles, à savoir la vue habituelle « inside the cockpit », avec vue du volant, une « pleine écran », avec simplement la route et le compteur de vitesse, et la dernière, vue extérieure qui permet de baver de plaisir devant la beauté mécanique de son bolide. Les trois



sont tout à fait jouables. Aussi, pour ne pas vous enfermer dans la solitude micro-ordinatrice que vous reproche votre môman, il sera possible de jouer à plusieurs, juste histoire de viander ses potes dans le décor et de leur faire risette en leur mettant plus d'une minute dans les dents au chrono. La version previewée (Ndlr : Dans la série « J'invente des mots » : 3 points pour Cedric.) souffrait toutefois de quelques petits ennuis, à savoir l'impossibilité de faire des sorties de route, une impression de vitesse qui manque de conviction et une grande facilité pour gagner les courses. Gageons que tout ceci sera corrigé pour la version testable. ■

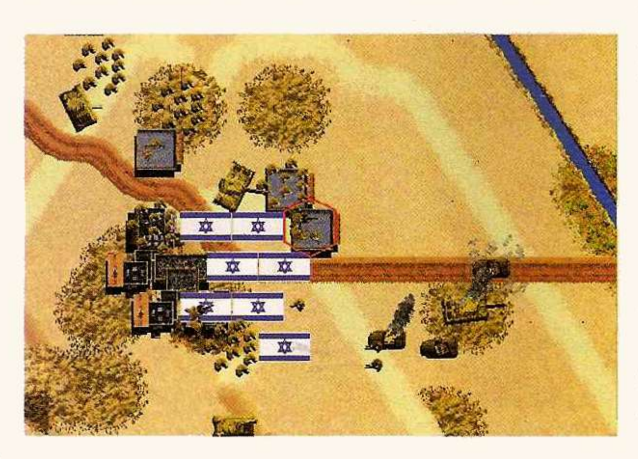
Cedric Gasperini





Steel Panthers 2
50 ans de carnage !

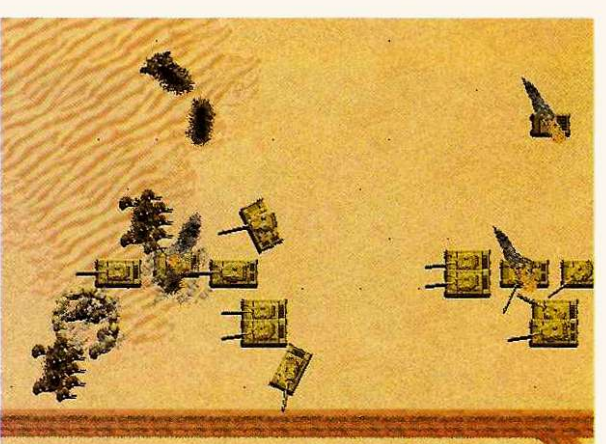
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SSI/MINDSCAPE.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**





Steel Panthers nous avait enchanté en étant le wargame le plus beau et le plus exhaustif sur la Seconde Guerre mondiale, et garde d'ailleurs depuis un an sa place de leader. Sonnez trompettes, la suite pointe le bout de ses canons à l'horizon !

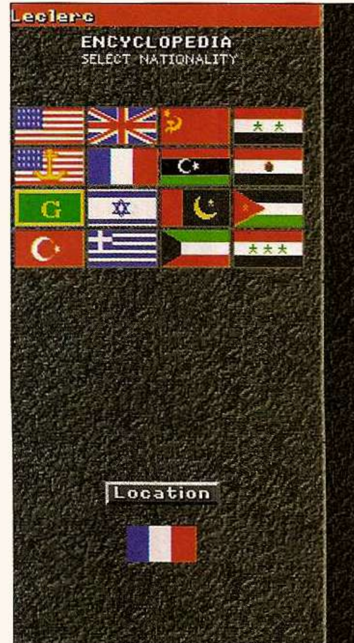
PARFOIS, SANS même que l'on ose le demander, des passionnés réussissent la recette magique propre à satisfaire les wargameurs, fanatiques ou non. Ce fut le cas de SSI, avec Steel Panthers. Certes, quelques détails laissaient à désirer, la version initiale souffrant quand même d'un nombre de bugs conséquents, mais tout est rentré dans l'ordre depuis la sortie du Campaign Disk incluant la version 1.2 du jeu, corrigeant les dernières imperfections. De plus, grâce à l'éditeur de missions, et le grand nombre de scénarios proposés, par la société Novastar, entre autres, ce wargame reste l'un des rares à pouvoir se vanter d'une durée de vie illimitée couplé à un intérêt renouvelé. Tant et si bien que l'on ne voyait pas trop ce que SSI aurait pu faire de plus au niveau de la Seconde Guerre mondiale ! Pourtant, il n'était pas question d'abandonner un filon aussi profitable, et SSI a décidé de faire reprendre du service à Steel Panthers, en le faisant couvrir cette fois toute la période dite « guerre moderne », c'est-à-dire couvrant tous les conflits imaginables de 1950 à nos jours, et plus encore, si vous vous sentez d'attaque pour déclencher une bonne petite Troisième Guerre mondiale, en se limitant à un conflit à l'échelle tactique, s'entend !



Vous vouliez la guerre ? Vous allez l'avoir… dans la version qu'il nous a été donné de voir, loin d'être finale, huit campagnes sont proposées, couvrant des guerres aussi célèbres que la guerre de Corée entre Français et nord-Coréens, la guerre du Viêt-nam, la guerre des Six Jours et l'incontournable Tempête du Désert. Plus hypothétiques, vous pourrez vous mesurer à des millions de Chinois en 97, ou revisiter la Corée en 98, avant de se faire rentrer dans le lard à la tête des forces de l'O.T.A.N. par le Pacte de Varsovie en Europe centrale, ou l'inverse ! En tout, plus de 26 nations seront représentées, dont une dizaine, comme la Turquie ou la Grèce, regroupées sous le sigle de l'O.T.A.N. Sur le champ de bataille, les unités utilisent des tactiques historiquement

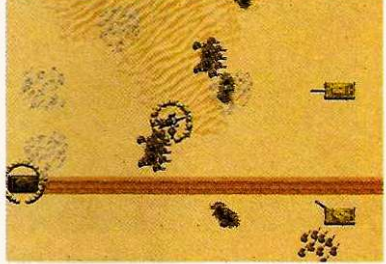








exactes, reflétant pour résumer soit les doctrines de l'O.T.A.N. soit celles du Pacte de Varsovie, selon le passé culturel, voire politique, du pays concerné. Ainsi, vous retrouverez avec bonheur, ou avec effroi, les masées humaines assaillant les lignes de défenses américaines dans les guerres en Asie du Sud-est, ou l'armée surentraînée et parfaitement équipée d'Israël face aux innombrables colonnes blindées syriennes ou égyptiennes. Les différents types d'unités se comptent par centaines, selon différentes périodes pour chaque nation, avec en plus de l'infanterie et des blindés, des sites de missiles, des hélicoptères de combat, d'attaque ou de transport, et pour finir des avions d'attaque capables de lancer des bombes à guidage laser



comme du napalm, dont vous pourrez humer le délicieux fumet au petit matin, après avoir passé une nuit blanche sur le jeu !

Para bellum

Les concepteurs de Steel Panthers ont repris pour cette suite la même interface SVGA que pour le précédent, et personne ne s'en plaindra, car au bout d'un an elle reste toujours un modèle d'esthétisme et de lisibilité. Quelques améliorations seront quand même apportées, en particulier un mouvement plus fluide pour tous les appareils aériens, ainsi que de nouveaux sons digitalisés encore plus réalistes. Comme pour le premier, de nombreuses vidéos illustreront le début de vos missions, tandis que chaque unités sera illustrée par une photo digitalisée, ce qui représente une véritable gageure, surtout pour certains matériels de l'Est dont les photos d'archives ne sont pas légion ! Pour parachever l'œuvre, l'éditeur de mission ne manquera pas à l'appel, et il devrait être possible de jouer à deux par modem. Espérons que ce sera en temps réel, et non par E-mail comme précédemment, mais quoi qu'il en soit Steel Panthers 2 s'annonce comme un incontournable pour tout wargameur qui se respecte ! ■

Frédéric Marié

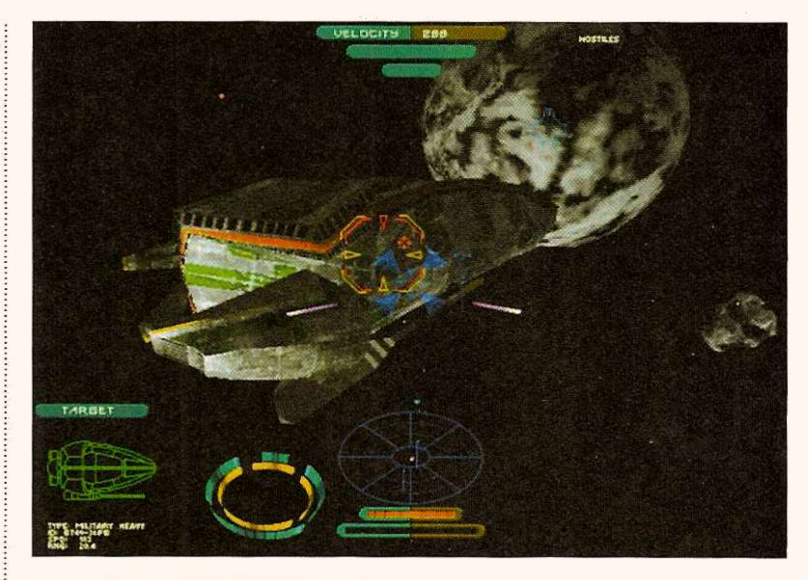




The Darkening
Ma p'tite Enterprise...

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **E. A./ORIGIN**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**

Si Privateer, un soft de combat spatial et de négoce interstellaire, nous avait entraîné dans une surconsommation de café, the Darkening, sa suite, risque d'entraîner une pénurie mondiale. Remarquez, j'm'en fous, j'ai déjà fait des stocks !



BON, J'IMAGINE que vous connaissez Wing Commander IV, au moins de nom. Et bien the Darkening risque de lui causer de sérieux dégâts, voire le descendre en vol. Non que Winco IV soit un mauvais produit, holà, je ne me permettrais pas de proférer de fausses allégations rien que pour être méchant (au fait, vous ai-je déjà dit que Fred fréquentait les bars avec une régularité suspecte ?)... mais the Darkening s'annonce quand même comme étant largement plus riche. Peut-être pas au niveau des p'tits détails qui font la spécificité de son prédécesseur, mais dans le principe de jeu lui-même. Car si ce soft vous propose comme Winco IV de vivre moult combats spatiaux, vous n'incarnez pas un pilote de vaisseau qui exécute (de façon linéaire) les missions qu'on veut bien lui confier, loin de là ! Dans the Darkening, vous êtes un mercenaire n'ayant qu'un seul objectif en tête : se faire un maximum de blé et cela par tous les moyens possibles. Exécuter des contrats douteux, faire du négoce de produits illicites, attaquer des vaisseaux marchands... rien ne vous arrête ! Bien sûr, on pourrait considérer votre absence de moralité comme le produit d'une époque barbare. À vivre dans un monde au sein duquel s'affrontent sans cesse mafias intergalactiques et corporations de négociants, un monde agité en permanence par un maelström d'assassinats urbains et de combats spatiaux, bref, un monde sans pitié... vous pourriez revendiquer quelques circonstances atténuantes.





Mercenaire à vif

Cela dit, on a connu des individus dégoûtés par leur époque qui ont fuit toute cette violence pour partir élever des cyberchèvres sur la base Ardèche IV. Le problème, c'est que cette der-













nière possibilité vous est interdite. Il semblerait en effet que vous ayez jadis trempé dans une guerre d'intérêt entre organisations et que vous vous soyez fait quelques ennemis à cette occasion. Devenu amnésique depuis l'attaque et le crash de votre précédent vaisseau, vous ne vous souvenez d'aucun élément de votre passé mais le fait qu'on ait encore récemment tenté de vous envoyer à la morgue confirme cette vague intuition. On ne vous laissera aucun répit, ni au sol, ni dans l'espace. Pour vous, l'équation est donc simple : pas de tune, pas de gros vaisseau, pas d'armement monstrueux, pas de coéquipier expert dans l'art du combat spatial… pas d'avenir autre que la mort. Or, ne pas avoir d'avenir quand on a déjà plus de passé, cela fait court. Vous allez donc vous donner tous les moyens matériels de lutter contre ceux qui veulent vous truffer la carcasse aux pruneaux, même s'il faut pour cela flirter avec l'illégalité. De toute façon, la route sera longue. Vous commencez en effet avec une faible somme d'argent ne vous permettant d'acquérir qu'un vaisseau bas de gamme (parmi 18 disponibles) doté de lasers peu performants et de missiles aux pouvoirs de destruction limités. Et puis, en effectuant quelques missions pour le compte d'autrui et/ou en faisant du commerce avec d'autres planètes (y compris du trafic de biens prohibés), vos ressources financières vont prendre suffisamment d'embonpoint pour que vous puissiez accroître la puissance de feu de votre vaisseau et le doter d'équipements spéciaux (champ de force, turboréacteurs, système de brouillage radio, etc.).



Le bonheur, quoi !

Plus tard, vous pourrez même changer de vaisseau, engager des ailiers, louer des cargos, pour finalement constituer une puissante flotte guerrière et/ou marchande. Dans the Darkening, vous serez toujours libre de faire comme bon vous semble ! Libre, comme dans Elite, de faire croître indéfiniment votre p'tite entreprise de mercenaire en vous adonnant furieusement aux joies des combats spatiaux : vaisseaux en 3D texturée avec gestion ombre/lumière, sons stéréo impressionnants, explosions spectaculaires et surtout, grande fluidité (en SVGA sur un P90)… le bonheur ! Libre également de coller de façon plus linéaire à l'intrigue globale pour pouvoir admirer les nombreuses scènes vidéo qui rythment la progression du scénario : réalisation dite « à l'américaine », acteurs de renom (John Hurt, Mathilda May, Christopher Walken…), superbes effets spéciaux… le bonheur (bis) ! Qui n'a pas souhaité avoir cette liberté en jouant à Wing Commander IV ? ■

Éric Ernaux



Rama

Comme un Avien sans aile

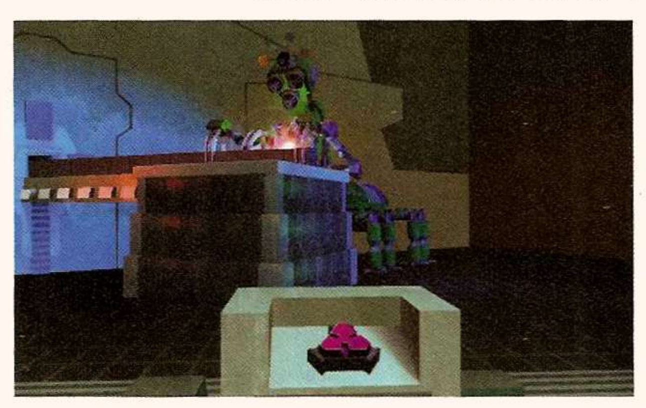
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**

Avec Rama, Sierra vous propose d'approcher des aliens jusqu'à penser comme eux. Comme un Avien, par exemple... même si vous n'aurez jamais ses grandes ailes. Vous avez déjà du mal à comprendre les femmes ? Pas grave. Les aliens, c'est plus facile.





LE MOIS DERNIER, nous vous avions déjà parlé de Rama, ce jeu extrêmement prometteur tiré des bouquins de science-fiction écrits par Arthur C. Clarke et Gentry Lee. Or voilà, depuis notre premier et bref regard sur le soft, Rama est devenu presque jouable. En tout cas suffisamment jouable pour qu'un individu *lambda* en découvre la richesse et s'extasie comme un fou. Cet individu *lambda*, ce fut moi et, comme prévu, je me suis extasié comme un fou (mais il est vrai que, déjà franchement entamé de la coiffe, j'avais des prédispositions). Imaginez en effet un jeu d'aventure qui vous propose de découvrir un monde futuriste entièrement nouveau, un monde dont vous ne connaissez ni les codes langagiers, ni l'utilité des objets qui vous entourent, ni même l'heure à laquelle on mange... bref un monde dans lequel vous devez à nouveau tout découvrir, tout apprendre, tout expérimenter. Et bien, ce monde là, c'est Rama, un cylindre creux de la taille d'un continent qui navigue dans l'espace intersidéral. Jusqu'à l'arrivée des humains, trois espèces aliens y vivaient en parfaite harmonie : les Octospiders, un peuple de créatures tentaculaires hautement évoluées, les Aviens, sans doute les lointains cousins des ptérodactyles, et les Myrmicats, un mixte fourmi/chat peu susceptible de figurer dans le « Top five » des animaux familiers. Mais les humains débarquent et les choses se gâtent. Car non seulement ils possèdent une morphologie répugnante (dont je préfère vous éviter la description pour éviter de choquer nos jeunes lecteurs) mais ils sont c..., très très c...



L'extase, quoi !

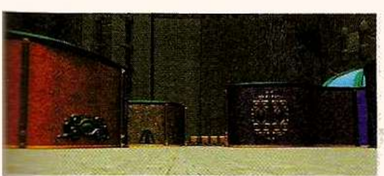
Ainsi, loin de chercher à approcher et comprendre les autochtones, ils concluent de leurs contacts avec la « faune locale » que toute communication est impossible et décident de tout faire exploser à la bombe atomique. Pourquoi ? Euh, et bien, parce que c'est drôle (l'humain a des joies simples). Dans le jeu, mauvaise nouvelle : vous êtes humain, donc











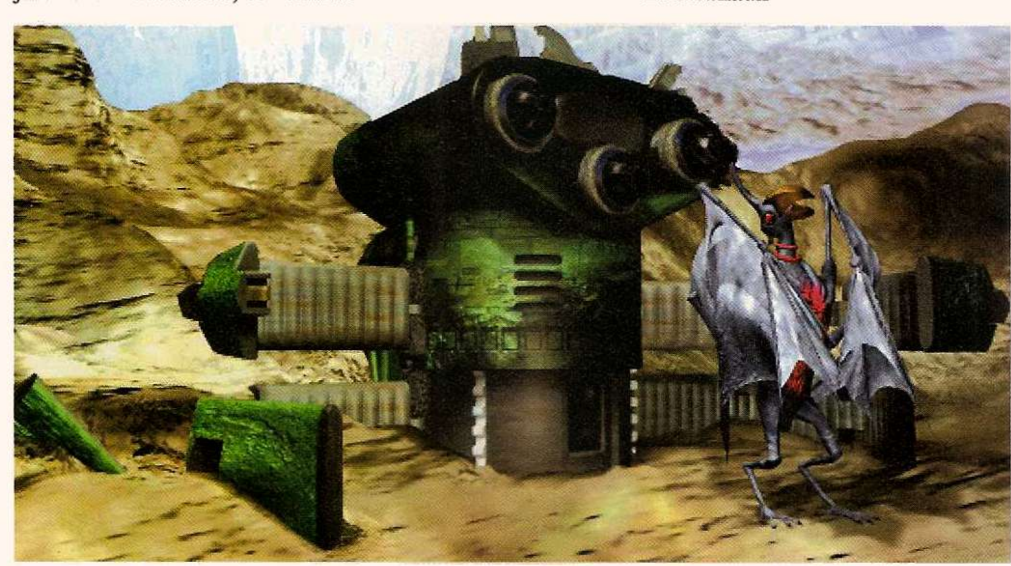


théoriquement très c... mais comme une gentille fée - en manque de Belle au Bois Dormant - s'est jadis penchée sur votre berceau, vous êtes quand même largement moins stupide que les astronautes que vous avez accompagné sur Rama pour tout faire péter (beuarh !). Vous irez même jusqu'à faire l'incommensurable effort de chercher à comprendre les espèces locales et éviter ainsi que soit mis un terme brutal à « l'expérience Rama » (ceux qui ont lu les livres comprendront, les autres non, mais bon, à la limite, tant pis). Endossez votre habit d'ethnologue humaniste, vous allez entrer dans l'univers étrange du vaisseau cylindrique. Et là ! Là ! Non mais alors là ! C'est l'extase ! Des musiques variées inspirées du thème de *2001, l'Odyssée de l'espace*, des graphismes entièrement en 3D SVGA d'une esthétique ahurissante, des créatures (en 3D également) qui apparaissent et se meuvent à l'écran... que ce monde est beau ! Étrange, aussi. Autour de vous : des objets dont vous ne comprenez pas la fonction ; des aliens qui vous parlent un langage incompréhensible ; des pratiques dont le sens vous échappe (avez-vous déjà vu des Octospiders danser ? Fascinant !).

Ethnologie appliquée

Vous allez par exemple découvrir que les Aviens communiquent par sons, les Octospiders par codes de couleurs, les Myrmicats par... euh... je n'en ai pas vu. Pour progresser dans le jeu, vous ne ferez donc pas l'économie d'une compréhension de l'univers dans lequel vous évoluez, seul moyen pour vous de résoudre les énigmes classiques (utilisation d'objets de votre inventaire) et « ethnologiques » - une grande première - qui s'opposeront à votre progression. Cette compréhension viendra progressivement, presque sans la rechercher, au détour d'une rencontre ou d'un échange avec les autochtones, lors de l'étude d'un lieu ou l'observation de pratiques alien (parfois subreptice), en expérimentant certains objets... d'où un jeu aussi fascinant et peu linéaire que Myst, avec en plus une dimension « découverte de cultures alien » complètement novatrice. À force de vous le dire et de le répéter, vous l'avez donc compris : Rama, ce sera l'extase ! ■

Éric Ernaux



Shattered Steel
C'est l'histoire d'un Mech

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **INTERPLAY.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**

Shattered Steel reprend le principe des célèbres Mechwarrior 2 et Earthsiege : une guerre de robots. Mais, le dernier jeu d'Interplay est résolument plus axé sur le caractère action de ce type de soft. Alors serrez les boulons et feu à volonté !



SI, DE NOS JOURS, vous alliez interroger une ménagère de moins de cinquante ans sur la question cruciale de « l'importance des robots dans la vie quotidienne », vous seriez sûrement surpris par le résultat. Alors qu'elle vous servirait un jus de tomate issu de sa toute nouvelle centrifugeuse, elle tergiverserait sur l'utilité de sa dernière acquisition : un éplucheur de pomme de terre high-tech. Elle vous inviterait ensuite à assister à la prochaine réunion Tupperware et de fil en aiguille vous vous retrouveriez dans une salle, remplie de femmes, à parfaire vos connaissances sur les boîtes hermétiques. Par contre, si vous abordiez le même sujet avec les femmes vivant dans le monde de Shattered Steel, vous entendriez un tout autre son de cloche. Eh oui, car à cette époque (année 2132), la colonisation de l'espace est devenue réalité et les hommes pilotent des robots (ressemblant comme deux gouttes d'eau à ceux de Mechwarrior 2) pour vaincre les pirates et s'approprier de nouvelles planètes. Ah, comme l'évolution est fulgurante ! Vous incarnez donc un mercenaire chargé par une société d'accomplir des missions en tout genre : nettoyer une zone de toute présence ennemie, escorter un convoi en terrain adverse ou bien encore couvrir l'évacuation de la population civile. Vos buts sont variés mais votre action peut se résumer en un seul mot : destruction. Car ici, il n'est nullement question de stratégie mais bien d'action pure et dure : enfermez Duke Nukem dans un robot et vous obtenez Shattered Steel. Le rythme de l'action est effréné. Il n'est pas rare d'avoir à courir à l'autre bout d'un champ de bataille, pour y réduire en pièces détachées un vaisseau qui est en train de tuer des civils, juste après en avoir fini avec deux robots-araignée teigneux.

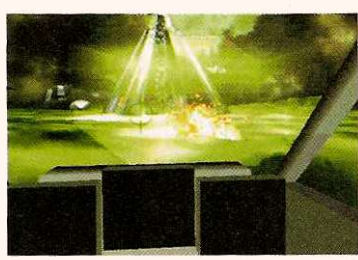




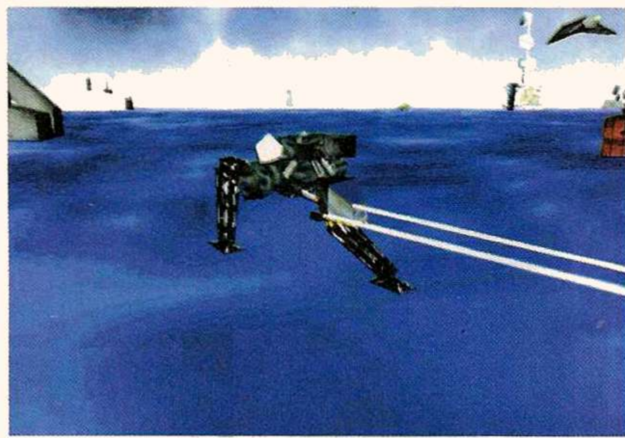
Carnage d'acier

Durant les premières minutes, la maniabilité du robot est un peu déroutante et on cherche vainement le











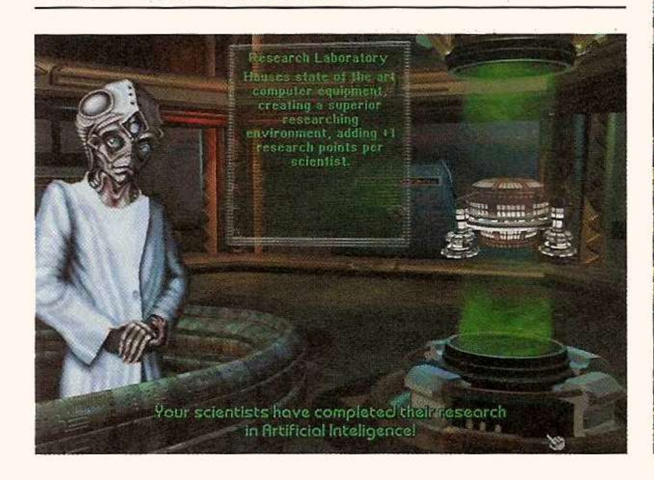
déplacement latéral permettant d'éviter les tirs ennemis. Puis une fois ce cap passé, on se rend compte que la jouabilité est parfaite. Hormis les déplacements classiques, il est possible de faire pivoter la tourelle qui supporte votre arme dans tous les sens. Ainsi, aucun ennemi n'est à l'abri de vos tirs. Au total sept armes, plusieurs types d'armures et de moteurs sont prévus pour venir à bout de vos ennemis. La réalisation de Shattered Steel, sans être extraordinaire, semble plus que correcte. Le jeu peut tourner en 320x200 ou 640x480. Les décors de fond sont vraiment beaux et la surface des planètes pourrait être comparée à celle de Comanche… la pixelisation en moins. Les robots que vous aurez à combattre sont nombreux. Certains se déplacent sur terre (robot-araignée, Mechs, etc.) tandis que d'autres vous attaquent par la voie des airs. Vous aurez également tout le loisir d'admirer (à moins qu'ils ne soient détruits trop vite) de nombreux bâtiments (poste de communication, prison, etc.). Mais le petit « plus » que possède Shattered Steel, c'est son principe de cockpit virtuel : vous pouvez tourner la tête dans tous les sens. Par exemple, il est possible de regarder à droite ou à gauche, tout en continuant à courir droit devant soi. Encore mieux : imaginez que vous êtes dans une situation délicate et que vous ayez repéré un ennemi que vous ne voulez pas rater. Vous bloquez votre système de visée sur lui et vous commencez à vous enfuir. Grâce à ce système, quelle que soit la direction que vous prenez lors de votre fuite, votre tête tourne automatiquement de manière à ne jamais perdre de vue votre adversaire. Une fois à l'abri ou celui-ci contourné, il ne vous reste plus qu'à aligner l'axe de votre arme avec l'axe de votre vue, et à commencer un joli feu d'artifice. Ainsi, avec ces 20 missions en mode individuel, ces options de jeu en réseau, ce rythme soutenu et ce principe de cockpit, Shattered Steel pourrait bien devenir un des très bons jeux d'action de cette fin d'année !

Sébastien Tasserie



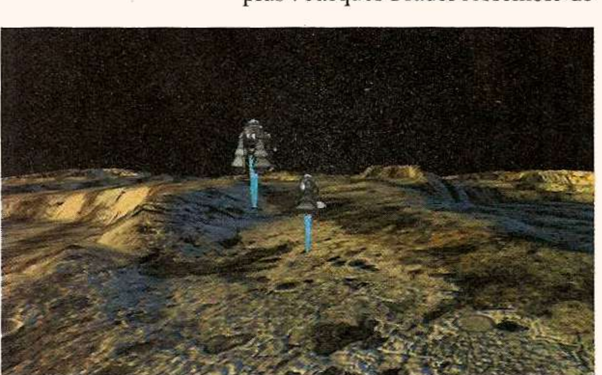
Master of Antares
Cap sur les étoiles

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS.**
DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**



Près de deux ans après le premier volet, les portes de la conquête spatiale s'ouvrent de nouveau, grâce à Master of Antares (ou Orion 2) ! Afin de faire un peu patienter les amateurs de colonisation galactique, voyons ce que nous réserve cette suite.

PLUS LA SCIENCE progresse, plus la frontière entre les jeux et la réalité se fait mince. On va se promener dans l'espace à bord de navettes, on fait des petits séjours entre copains cosmonautes dans des stations orbitales, on répare des satellites, on jette des coups d'œil vers les galaxies voisines, bref, on nous prépare un avenir très spatial. Et pourtant, après toutes ces recherches, toutes ces expériences, tous ces séjours dans l'espace, toujours aucune trace de vie extraterrestre. C'est à désespérer. Paradoxalement, c'est sur Terre qu'ils semblent foisonner le plus : Jacques Pradel ressemble de plus en plus à son protégé hydrocéphale de Roswell, les rédacteurs de Gen 4 ont les yeux de plus en plus rouges et le petit doigt, de plus en plus raide, quant à Olivier, on le croirait tout droit sorti de sa soucoupe lorsqu'il arrive le matin, l'air halluciné et le regard flou. Il faut donc, pour rencontrer les extraterrestres dans leur lieu de prédilection - l'espace - lancer Master of Orion 2. On y trouvera pas moins de 14 espèces différentes (chacune bénéficiant d'aptitudes particulières et de leur propre psychologie) avec lesquelles on établira des relations de natures différentes.



Pousse-toi de ma planète

Les joueurs qui avaient apprécié les deux précédents Master of... (Orion et Magic) seront certainement heureux de retrouver dans Master of Orion 2 un système de jeu analogue, enrichi par de nouvelles options. Le but est toujours de coloniser des étoiles, en y installant des bases destinées à exploiter leurs ressources. Il conviendra de jongler avec de nombreux paramètres et d'administrer son empire en assurant le bien-être de ses colons, sans oublier de gérer les relations diplomatiques avec les adversaires et l'acheminement d'hommes, de vaisseaux et de marchandises entre les différentes planètes. La mode étant favorable au multijoueur, il sera désormais possible d'affronter des êtres humains et d'oublier un peu l'intelligence artificielle de son fidèle (mais bête) ordinateur.
Chaque système solaire comprenant plusieurs planètes (et la taille de







l'univers allant de petit à gigantesque), il est inutile de dire (mais je le dis quand même) que la tâche sera très très longue. Chaque site est plus ou moins bénéfique et permet aux industries de se développer rapidement ou non. Avant l'installation d'une base, il faudra donc soigneusement examiner la nature de son lieu de résidence afin de faire le meilleur choix.
Comme le premier volet, Master of Orion 2 semble être extrêmement complet et réserve de multiples opérations à accomplir : gestion des stocks de nourriture et des vaisseaux, exploitation des capacités offertes par la science (plus d'une trentaine de technologies à étudier), diplomatie, espionnage (les agents peuvent voler les secrets adverses et saboter les installations), etc. Autant dire que les tours de jeu seront certainement bien remplis. Ah oui, parce qu'avec toutes ces choses à faire, on se doute bien que les parties ne sont pas en temps réel et sont découpées en tours !
Une fois installées, les bases verront leurs effectifs s'accroître rapidement (ouvriers, scientifiques, etc.) proportionnellement à la multiplication des bâtiments. Le facteur temps étant toujours important, il sera sans doute nécessaire d'attendre plusieurs tours avant de voir les projets se concrétiser : plus leur envergure est importante, plus leur gestation sera longue.
L'interface a bien entendu été revue depuis Master of Orion puisque tout est en SVGA : exit les représentations confuses et les écrans pas toujours lisibles. Désormais, les multiples tableaux bénéficient d'une excellente présentation et d'une clarté plutôt indispensable à ce type de jeu.
Il reste à espérer que la version finale ne soit pas qu'une simple mise à jour et que les innovations stimulent à nouveau le plaisir de coloniser. Et pour cela, une seule solution : attendre patiemment le test !

Luc-Santiago Rodriguez





Lords of the Realm 2

Sus au félon, mes gueux !

FORMAT : **PC CD-ROM.**

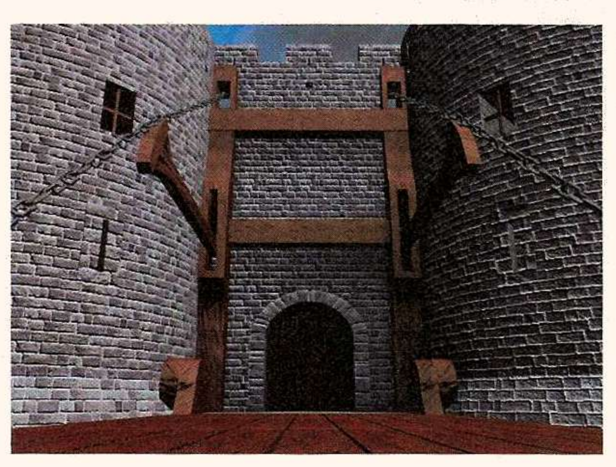
ÉDITEUR : **SIERRA.**

DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE.**



Après Caesar 2, Sierra continue d'étendre sa renommée au-delà du genre « aventure » en éditant aujourd'hui Lords of the Realm 2, un jeu qui mêle lui aussi gestion économique et stratégie militaire mais propose des phases de combat à la Warcraft 2 !

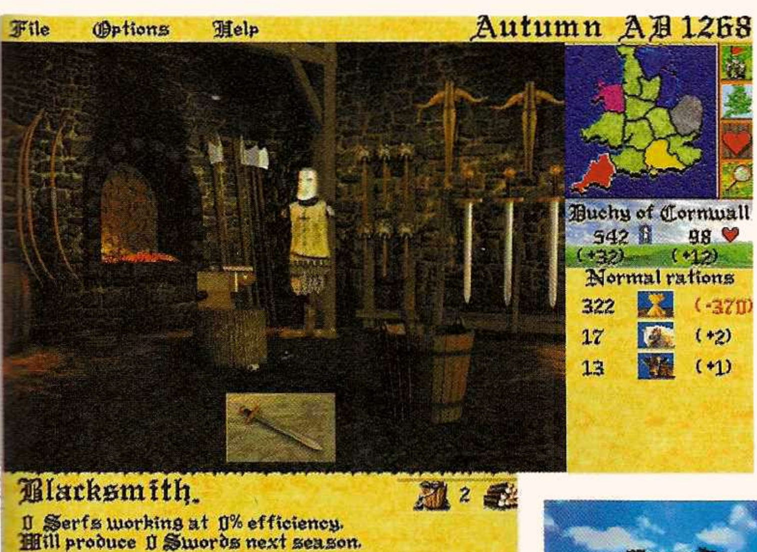
«P*OINGS LE vilain, il te oint. Oints le vilain, il te poing*». Telle est la philosophie toute en finesse de ce jeu de gestion/stratégie moyenâgeux. Je traduis quand même pour ceux qui n'auraient pas déjà une idée du concept : « écrase les manants sous ton joug autoritaire et ils te feront des mamours ; soit diplomate avec eux et ils te mettront sur la gueule ». Dans Lords of the Realm 2, vous n'en êtes pas là, mais presque. Vous donnez des ordres à vos paysans et à vos soldats et ils exécutent vite fait sinon c'est la potence… ou la bastonnade quand vous êtes d'humeur badine (ouarf, ouarf). En contrepartie de ces quelques infimes petits devoirs, la populace a quand même un droit : manger. Ben oui, ce qui est pénible avec les gueux, c'est qu'ils ont beau être très proches de l'animal, ils veulent se délecter de mets raffinés comme du pain noir et du fromage artisanal. Il leur faut donc toujours des vaches et du sarrasin à portée de gamelle sinon ils se fâchent. Or c'est à vous de remplir ladite gamelle en gérant au mieux les récoltes et les échanges commerciaux de votre fief. Dès lors, comment allez-vous procéder pour éviter que des hordes de serfs faméliques viennent protester au pied de votre château tout neuf ? Suivez le guide, c'est très simple.



Au travail, vils manants !

Commencez par acheter tout d'abord des semailles au marchand itinérant (il passe une fois par an) puis affectez-les à un ensemble de terres. Ensuite, dites à une partie de vos serfs qu'il serait extrêmement sympathique qu'ils se mettent immédiatement à l'exploitation desdites cultures et, quelques pendaisons plus tard (pour les motiver), ils devraient s'y coller avec empressement. Après récolte, vous pourrez vendre une partie des moissons (tout en gardant de quoi effectuer de nouvelles semailles) ou augmenter les rations de nourritures. Oui, je sais, *a priori*, cette dernière alternative vous paraît complètement crétine, vous seriez plutôt du genre à augmenter les taxes, mais elle produit immédiatement ses effets sur la population. Bien nourris, les paysans













sont contents, ils forniquent sauvagement et, quelques saisons plus tard, les naissances fleurissent (des bêtes, vous dis-je !). Tandis qu'avec des rations confortables, vos soldats sont en meilleure santé et se montrent plus vaillants au combat. Et oui, parce que, dès que vous aurez acheté du minerai de fer au marchand, affecté une partie de votre population au travail du métal, vous pourrez fondre des armes. Or qu'est-ce qu'on fait avec des armes ? On monte une armée et on va mettre sur la tronche du voisin !

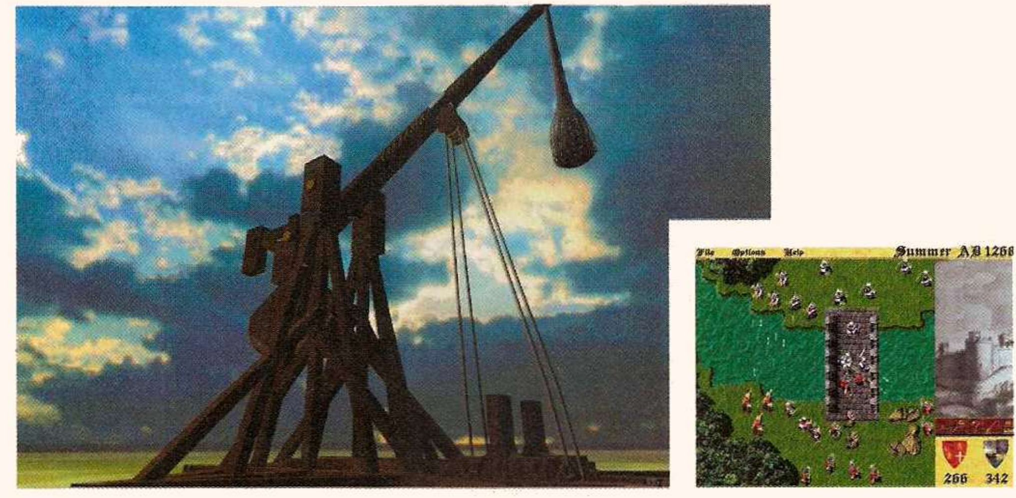
À l'attaaaaaque !

Pourquoi ? Euh… parce qu'il possède une mine de fer, des terres cultivables qui vous plaisent ou une femme attrayante (copyright Uter Pendragon)… depuis quand vous faut-il une raison pour annexer les fiefs de votre prochain ? Hypocrites ! L'énorme surprise vient du mode de résolution des combats. Ils se déroulent en temps réel, comme dans Warcraft 2 ! Vous sélectionnez vos troupes à la souris, leur ordonnez une action et hop, ils se déplacent, lancent des volées de flèches, plantent leurs hallebardes dans des ventres ennemis, tranchent des têtes à l'aide de leurs grosses épées… vous pourrez même utiliser des catapultes lors des sièges de forteresse ! Génial ! Mais je ne vous ai pas encore parlé de la réalisation. Elle s'annonce irréprochable. Graphismes entièrement en



SVGA, interface simple (souvent par menus spatialisés) entièrement gérées à la souris, musique moyenâgeuse proche de celle de Princess Bride, séquences cinématiques de transition. Le bonheur ! En plus, nous ne devrions pas attendre sa sortie pendant des siècles, il ne manque que la dimension diplomatique, la partie « je construis mon château moi-même comme un grand » et la gestion « link/réseau » à implémenter pour qu'enfin Lords of the Realms apparaissent sur nos beaux écrans.

Éric Ernaux



Amok

Vivement la quille !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SCAVENGER.**
DATE DE SORTIE : **FIN 1996.**



L'un des éditeurs phare du jeu en 3D nous présente un « extrait » de sa liste de titres qui va débouler sur PC, avec entre autres : Into the Shadows, Scorcher et Sniper. Gardez en mémoire ces noms et un œil averti sur les prochaines sorties Scavenger !

DÉCOUVERT EN 1995 lors du premier E3, Scavenger s'était alors fait remarquer grâce au somptueux Into the Shadows, un jeu de combat/exploration développé autour d'un moteur 3D exceptionnel. Aujourd'hui, c'est Amok, initialement réservé aux consoles 32 bits, qui s'apprête à débarquer sur CD-Rom PC et force une nouvelle fois notre enthousiasme béat. Amok est un shoot'em up en 3D, se démarquant par des missions variées et détaillées tranchant avec la platitude habituellement reservée au genre. Si le principe du jeu reste l'éradication totale de tout être vivant, végétal ou mécanique ayant la prétention de se mettre en travers votre chemin, il faudra tout de même tenir compte un minimum des indications fournies lors du briefing précédent chaque niveau. Et oui… si vous foncez dans le tas, vous risquez fort de disparaître inopportunément dans le maelström de violence aveugle que vous aurez vous même provoqué. Car les ennemis sont nombreux et surprenants dans l'univers d'Amok. Vous rencontrerez de vieilles connaissances tels que des soldats allemands aux caractéristiques génétiques visiblement altérées, des requins amateurs de Spielberg, des tourelles défensives, etc.



Le multimachine

Le jeu se raccroche néanmoins au modèle doomien avec un mode de déplacement équivalent. L'univers proposé n'offre en revanche aucune similitude, avec une alternance de séquences sous-marines et terrestres. Techniquement, Amok se démarque également avec une 3D calculée en temps réel d'une surprenante fluidité et une résolution proportionnelle à la puissance de votre machine (mode entrelacé, 320x200, 640x400, 800x 600, etc.). Et apparemment le programme ne vous laissera même pas l'opportunité de sélectionner naïvement et l'œil frémissant d'espoir une résolution inaccessible à votre machine. Sur la version alpha, le jeu ne proposait le mode 800x600 qu'à partir du Pentium 133, le P90 devant « se contenter » (façon de parler) d'une résolution en 640x480 en plein écran. Votre walker, dont les pattes se transforment en hélices dans sa forme sous-marine, est également doté d'une animation sans défaut et propose trois vues différentes : normale, proche et éloignée. Les décors sont quant à eux variés et tout en relief avec des forteresses gardées par des soldats juchés sur ses remparts, des









générateurs énormes alimentant des barrières électriques, des collines dissimulant des bases cachées, etc. Ils constituent autant d'occasions d'admirer de somptueuses explosions une fois détruits. On peut d'ailleurs noter que quasiment tous les élément de décors sont destructibles. Le scénario casse un peu les modèles établis en vous plaçant dans la peau d'un mercenaire amoral (pléonasme ?), qui, à l'aube de la fin d'une guerre de 47 ans (!), continue à fomenter des troubles pour le compte d'une société ayant tout à perdre en cas du rétablissement de la paix. Ignoble non ? Mais avouez qu'en tant que joueur, l'avènement d'une paix durable nous priverait de tous les shoot'em up et autres jeux de stratégies militaires qui ont fait jusque là notre bonheur ! Il ne nous reste plus qu'à souhaiter qu'Amok propose comme sur console une option multijoueur... ■

Thierry Falcoz



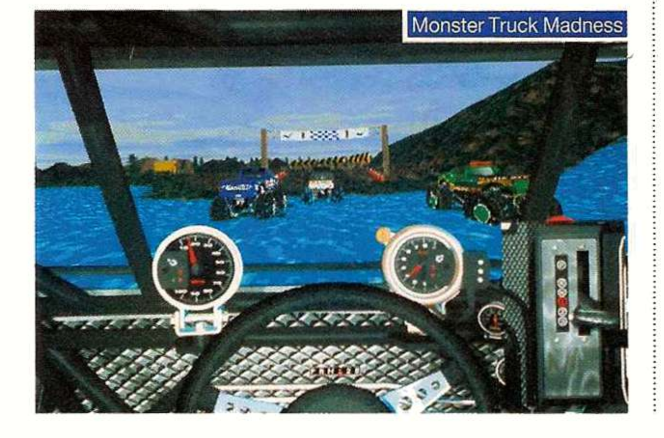
Microsoft

Fenêtres sur jeux

Jusqu'ici, dans le domaine des jeux, on ne connaissait Microsoft que pour son célèbre Flight Simulator. Très bientôt, les choses vont changer, sa division Jeux préparant un raz-de-marée ludique pour les mois à venir, dont Close Combat (testé le mois dernier) n'était que la première gouttelette !

En fait, cela fait maintenant un petit moment que les p'tits gars de chez Microsoft lorgnaient du côté du micro-ludique, dont le chiffre d'affaires non négligeable est en constante progression. Win95 lui-même, doit-on le rappeler, est né d'une concertation entre Microsoft et les éditeurs de logiciels, notamment ludiques, pour arriver à une plate-forme de développement standard. Ces derniers mois, le kit de développement de jeux (Game SDK) a commencé à se matérialiser morceau par morceau, avec DirectDraw, DirectSound, Direct3D, et d'autres encore. Et justement, comme on est jamais mieux servi que par soi-même, c'est Microsoft Games qui ouvre la danse des jeux profitant des cartes accélératrices 3D grâce à Direct3D, avec dans un premier temps Monster Truck Madness et Hellbender. Ce dernier justement, est tout simplement la suite de Fury3, le clone de Terminal Velocity développé par Terminal Reality pour Windows 95. Encore auréolé de votre victoire contre les ignobles Bions, vous profitez d'un repos aussi bref que mérité, puisqu'on vous demande de reprendre du service, cette fois à bord d'un nouveau vaisseau de combat : le Hellbender. Attendez-vous donc à un jeu d'action, bien que cette fois-ci les développeurs se soient adjoint les services d'un scénariste, Geof Miller, pour insérer les combats dans un scénario riche en surprises.


Hellbender


Monster Truck Madness

Le nez dans le cockpit

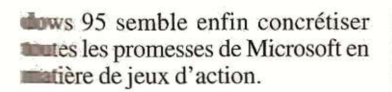
Si on retrouve effectivement l'atmosphère de Terminal Velocity dans Hellbender, ce dernier vous donne une bien plus grande liberté dans l'exploration - et la destruction - de votre environnement. Dans de nombreuses missions, vous devrez non seulement vous battre au niveau du sol, mais aussi percer la couche nuageuse pour vous attaquer à des armadas de vaisseaux Bions, à moins que vous préfériez pénétrer dans leurs bases pour nettoyer le mal à la racine dans un dédale de couloirs. En plus d'un aspect plus tactique qui décuple l'intérêt du jeu, Hellbender profite des améliorations techniques apportées par le Game SDK. Pour les possesseurs de cartes accélératrices 3D, Direct3D permettra d'afficher le jeu en 640x480 et 16000 couleurs, l'anti-aliasing supprimant tout effet de pixellisation même en collant le nez de votre cockpit sur les textures ! Ce n'est pas tout, DirectPlay rentre aussi en jeu, pour que le joueur puisse se connecter facilement par modem, câble, ou Internet, ainsi qu'avec sept autres joueurs par réseau. Si Fury3 nous avait laissé sceptique, avec Hellbender, Win-

Games



Monster Truck Madness


Hellbender



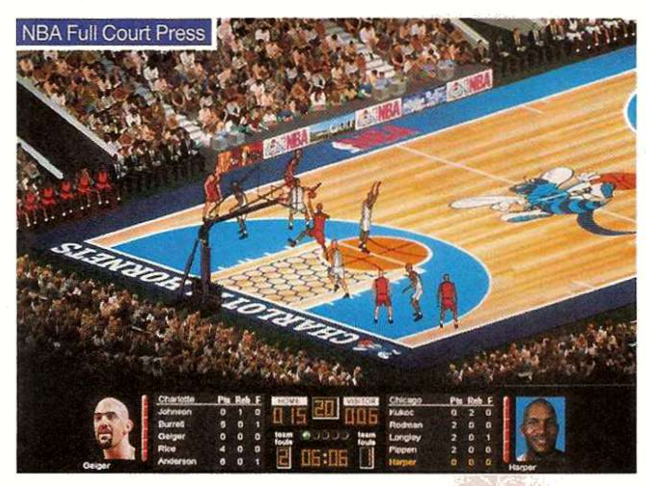
dows 95 semble enfin concrétiser toutes les promesses de Microsoft en matière de jeux d'action.

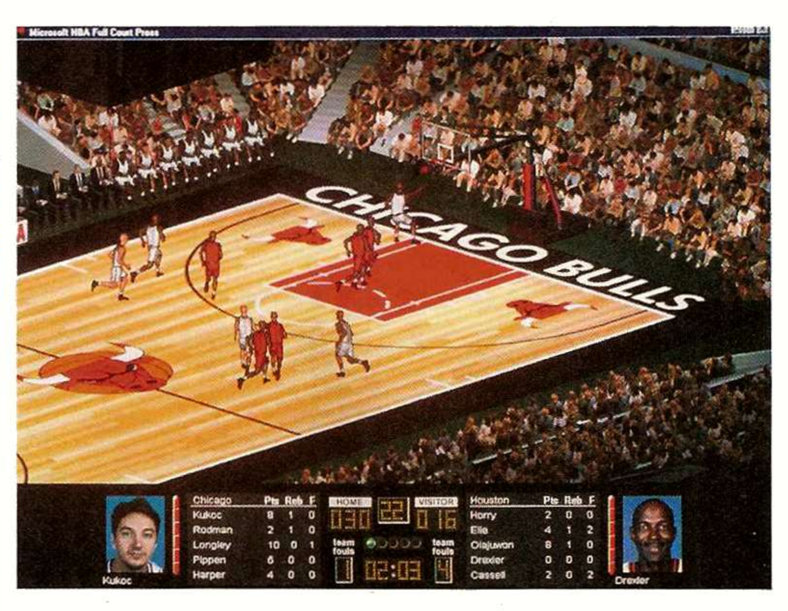
Un truc monstrueux

Et ce n'est pas terminé, car Microsoft sort le gros calibre en matière de course de voitures avec Monster Truck Madness, mettant en scène ces fameux 4x4 américains montés sur gros boudins dans des courses aux tracés pour le moins acrobatiques, pour ne pas dire suicidaires ! Comme Hellbender, MTM tire parti des cartes accélératrices 3D, et permet au joueur d'évoluer dans un environnement 3D très complet. En effet, à peu près tout ce que vous pourrez voir à l'écran peut interagir avec votre 4x4, de préférence de manière violente ! Vous pouvez par exemple pousser des caravanes au milieu de la route pour gêner, c'est le moins qu'on puisse dire, vos concurrents. Si la route vous paraît monotone, prenez la clé des champs en passant par les collines, les lacs ou les routes barrées, balayant au passage plots et barrières qui auront le mauvais goût de se trouver sur votre route. Les différents accidents et collisions provoquent des culbutes et tonneaux très réalistes, qui vous laisseront très souvent sur le toit ! Mais plus qu'un jeu d'action pure, MTM dispose de plusieurs niveaux de difficultés de pilotage et de plusieurs options qui rendront la conduite de ces monstres de plus en plus réaliste, et par la même occasion de plus en plus difficile. Au niveau « pro », vous regretterez d'avoir pensé que ses énormes roues confèrent à votre 4x4 une tenue de route à toute épreuve, celui-ci se comportant de très près comme une savonnette parfumée à la vodka, à moins que vous passiez au garage pour régler votre engin en fonction de la course à venir, parmi les huit disponibles. De plus, le comportement des Trucks pilotés par l'ordinateur évolue en fonction du niveau de difficulté, ceux-ci n'hésitant plus à vous faire les pires crasses aux niveaux les plus élevés. Vous me direz, rien ne vaut un adversaire humain, et grâce une fois encore à DirectPlay, vous pourrez rivaliser en coups de vache à deux en connexion directe ou par modem, ou jusqu'à huit en réseau. En plus du jeu en lui-même, Microsoft offre sur le CD une base de données étendue sur les courses de ▶




Monster Truck Madness







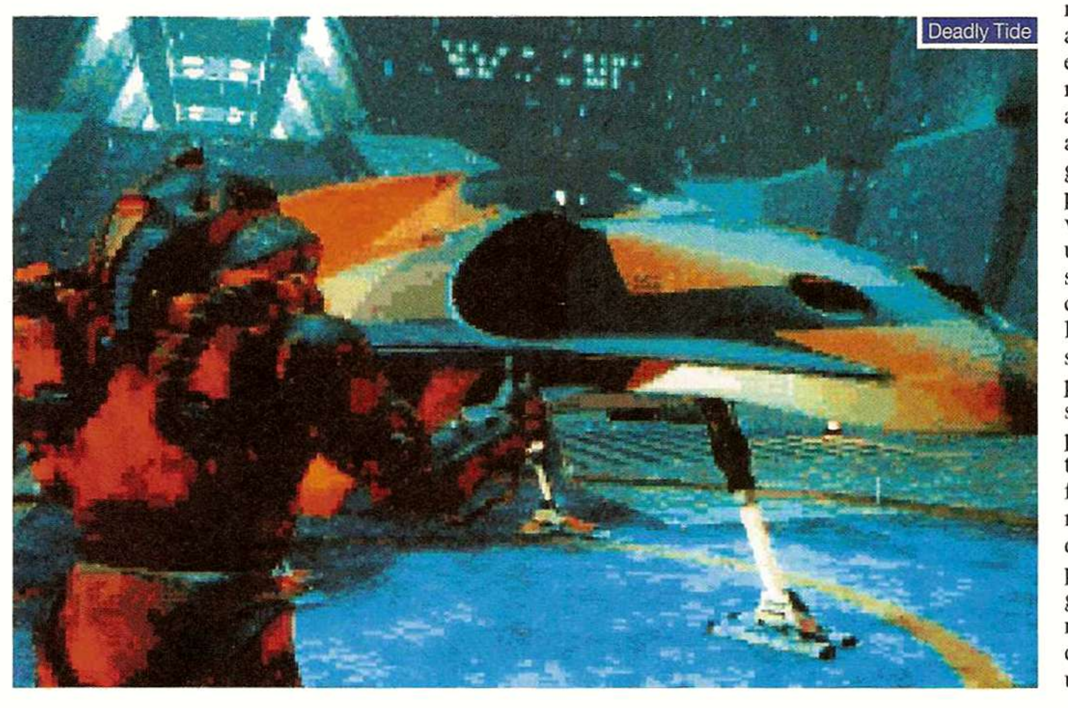
Monster Trucks, incluant des vidéos très spectaculaires sur le sujet. En somme, MTM s'annonce comme un produit très complet qui devrait ravir les amateurs d'émotions fortes !

Simulations intelligentes

Microsoft semble décidé à développer encore plus sa gamme de simulations sportives avec d'une part Microsoft Football et Golf 3.0, mais surtout NBA Full Court Press, que nous avons pu voir plus en détail. Le jeu reprend fidèlement les caractéristiques des 29 équipes de la NBA, avec la possibilité pour les plus fanatiques d'éditer les différentes équipes et ainsi refléter les transferts pouvant s'effectuer en cours d'année. NBA s'affichant comme une simulation très poussée, vous pouvez prendre la casquette de l'entraîneur pour travailler le jeu de votre équipe, puis organiser ses propres tournois, à moins que vous ne vous laissiez tenter par une saison complète de championnat. Sur le terrain, les joueurs profitent d'une intelligence artificielle qui leur confère une certaine autonomie de jeu, et disposent d'un jeu de 250 mouvements différents réalisés par motion capture. Pour parfaire l'ambiance, les spectateurs réagissent en fonction de l'action sur le terrain, lancé de canettes non-compris, tandis qu'un commentateur sportif émet des commentaires enthousiastes, et pour une fois pertinents, sur les passes et les paniers. Comme la plupart des jeux Microsoft, l'aspect multijoueur ne sera pas négligé, puisqu'il sera encore possible d'y jouer à deux par modem, mais aussi jusqu'à huit en deux équipes de quatre en réseau local.

À fonds perdus

Pour ceux que le joystick démange, Microsoft dispose aussi d'atouts dans le domaine des shoot'em up en précalculé avec Deadly Tide. Dans ce jeu au scénario optimiste la quasi totalité de nos continents ont été submergés par les eaux, à cause des agissements d'une mystérieuse race extraterrestre arrivée sur Terre sans même s'essuyer les pieds. Depuis, aucun contact n'a pu être établi, les aliens s'étant contentés d'investir les grands fonds de nos océans. Mais depuis la montée des eaux, ces nouveaux voisins commencent à devenir un rien gênant, et c'est pour cette raison que l'on vous envoie à bord d'un chasseur sous-marin dernier cri pour leur apprendre la politesse. L'action se limite donc à tirer sur tout ce qui peut traverser votre champ de vision, soit à bord de votre sous-marin, soit à pinces dans un scaphandre. Malgré tout, il vous sera aussi possible d'effectuer des rotations à 360° en temps réel, pour descendre les petits mesquins qui tenteraient de vous échapper. On peut ne pas être fan de ce genre de produit, mais il faut reconnaître que Deadly Tide bénéficie d'une réalisation exceptionnelle, avec une bande sonore d'excellente quali-


Deadly Tide

Un combat sans fin...

BEDLAM

Superbe graphismes SVGA en 3D



Des zones de combat immenses

Tactique et action pure



Tout peut être détruit

L'homme contre la machine

Plongez dans une guérilla urbaine futuriste et sans pitié.
Guidez vos commandos dans des combats acharnés.





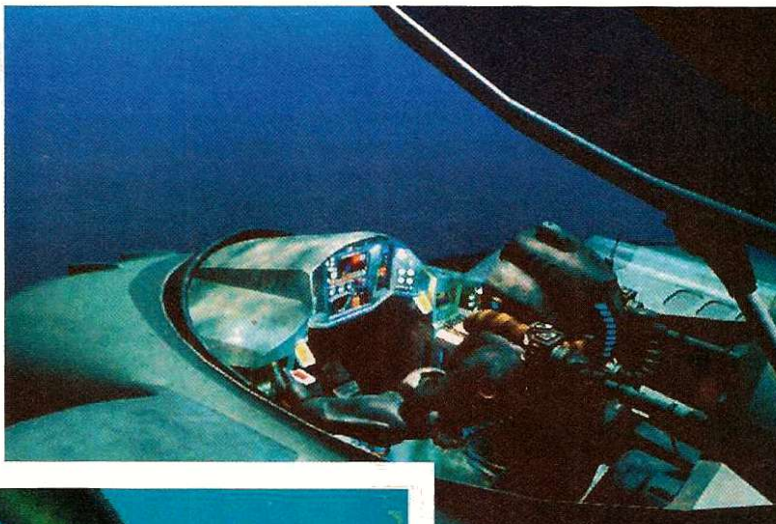
CD-ROM PC
CD-ROM MAC








Deadly Tide





té ainsi que des effets de light sourcing, entre autres, tout simplement à tomber par terre !

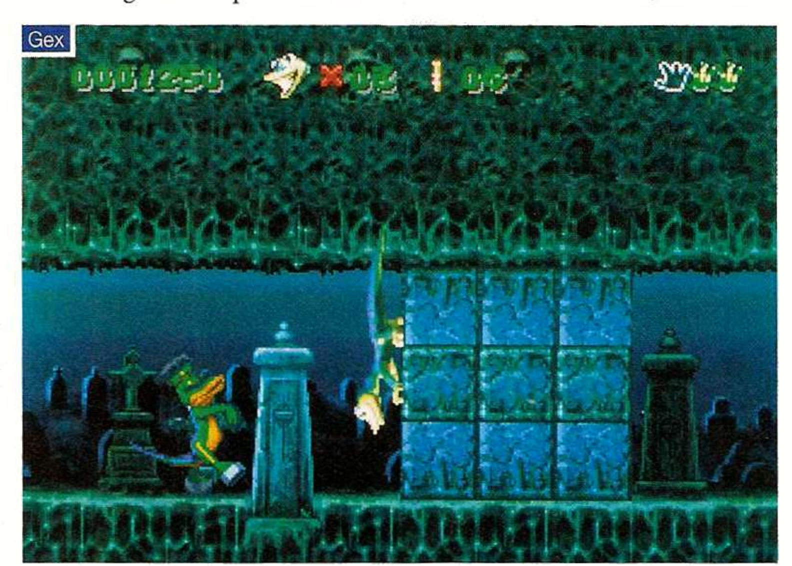
Y a comme un lézard

Si jamais vous préférez les jeux d'arcade, Microsoft répondra encore présent avec Gex, un jeu de platesformes venu du monde des consoles où vous dirigez un petit lézard à travers différents niveaux plagiant avec humour des émissions télé et des films de série B bien ringards très populaires aux États-Unis. Vous devrez ainsi survivre à votre passage dans cinq mondes différents, dont ceux de la jungle, du kung-fu, et du dessin animé. Le jeu paraît très prometteur, avec des animations très soignées pour tous les personnages, et la possibilité pour votre lézard de grimper aux murs ou de s'accrocher au plafond, et sans pinceau siouplaît !

Avec une gamme de produits aussi étendue, visant aussi bien le grand public que le joueur averti, Microsoft montre la ferme intention de se faire un nom dans le domaine microludique, en collaboration avec des développeurs comme Atomic Games, Crystal Dynamics, Rainbow America et Terminal Reality. En plus et c'est une bonne nouvelle pour les joueurs, les jeux Microsoft devraient être commercialisés à petits prix (en général moins de 300 F). Ce n'est pas tout, car pour les mois à venir, les développeurs de Microsoft travaillent sur de gros projets comme Flight Simulator pour Windows 95, mais aussi Age of Empires, un jeu de stratégie qui pourrait enfin ébranler l'hégémonie de Civilisation 2 ! Quoiqu'il en soit, avec ces nombreux atouts dans sa manche, Microsoft semble bien vouloir se forger une porte à sa mesure pour entrer dans le monde des jeux. ■

Frédéric Marié


Flight Simulator


Gex

Choisissez votre CD-Rom ...nous faisons le reste !

3617 MAXICD

Capitalisez vos points CD à chaque appel !
Un système d'identification sécurisé
Un suivi des envois par minitel
Une formation multimédia et des tests

- Des titres importés exclusifs
- Des versions Françaises recherchées
- Des stocks importants
- Un choix permanent de 250 titres !

Vous trouverez aussi des consoles : Sony, Saturne, Formula1

Le 11ème CD est livré automatiquement dès le 10ème envoi !



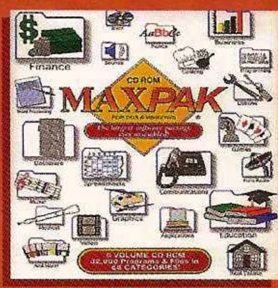
RCS B 397473901 5,57 F/mn



Plus de 20 jeux d'action...



Des jeux pour adultes !



Des utilitaires pour professionnels



Des outils pour les spécialistes



Des interactifs X pour les passionnés...

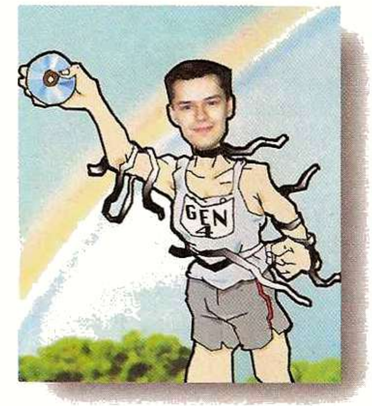


Des courses d'enfer pour speeder !

TOP DU MOIS		ÉRIC	FRÉDÉRIC	DIDIER	OLIVIER
MERIDIAN 59	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
DOWN IN THE DUMP	OR	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
ZORK NEMESIS	OR	★★★★	-	★★★★	★★★★
GENE WARS	HIT	★★★★	★★★★	-	★★★★★
ULTRA PINBALL 3D : CREEP NIGHT	HIT	★★★	-	-	★★★★
LE TRÉSOR DES TOLTÈQUES	HIT	★★★	-	-	-
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	HIT	★★★	★★★	★★★	★★★
CRUSADER : NO REGRET	HIT	★★★	★★★	★★★	★★
SHERLOCK HOLMES 2	HIT	★★★	★★		★★★
ROAD RASH	HIT	-	-	★★★	★★★★
CLANDESTINY	HIT	★★★	-	★★★	★★
LE MAITRE DES DIMENSIONS	HIT	★★★	-	-	-
HIND	HIT	-	★★★	-	-
SCORCHED PLANET		★★	★★★	★★★	★★★
AGE OF RIFLES		-	★★	★★	★★★★
BEDLAM		-	-	-	-

LA RÉDAC EN FOLIE

La frénésie des vacances oubliée, celle de Noël approchant, la rédac se trouve dans une phase transitoire qui n'a en rien déprécié l'ambiance, bien au contraire !

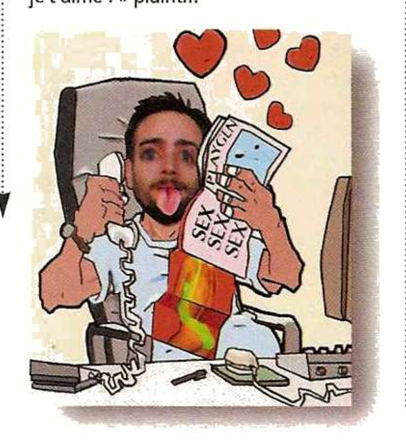


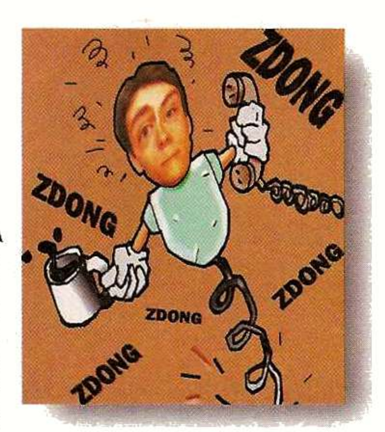
Stéphane Lavoisard,
Marathon Man

Avec le grand retour de TVCD, Stéphane nous a fait une démonstration éclatante de ses qualités physiques en ne cessant de parcourir un CD à la main et les cheveux au vent les dédales de la société en plein travaux. Pour rejoindre le nouvel emplacement du pôle multimédia, il lui a ainsi fallu franchir des fossés de huit mètres dans le plancher, avant de tenter le lancé de CD d'un étage à l'autre et de constater l'inéluctabilité de la loi de la gravité en s'essayant à l'escalade sur des murs verticaux... Il se repose aujourd'hui en jouant à Zork Nemesis et Gene Wars.

Éric Ernaux,
Mister Love

Le malheureux est déjà l'archétype du sentimentalement instable et voilà qu'une lectrice le poursuit de ses assiduités en lui envoyant par fax des dessins suggestifs, des lettres parfumées et des coups de téléphone sans équivoque à longueur de journée. Le pauvre, qui eut cru qu'il croulerait sous une telle pression... Une lettre de trop (au jasmin) et il craqua complètement. Recroquevillé sur sa chaise, il ne lâche plus son PC et se consacre désormais jours et nuits à Meridian 59 et Gene Wars en lâchant de temps à autre un « Môman je t'aime ! » plaintif.





Sébastien Tasserie,
Twister boy

Les murs de la rédac sont nos témoins (et victimes) à charge. Dans sa coutumière précipitation, il rate toujours la porte d'entrée d'une longueur de bras, moulant une fois de plus son visage altier dans le mur de plâtre. À coté de Sébastien, Keanu Reeves dans *Speed* est une larve. Il ne parle pas, il hurle. Il ne marche pas, il courre. Ses piges lui remboursent à peine les claviers qu'il achète pour remplacer les premières victimes de ses tests. Seuls Meridian 59 et Zork Nemesis nous ont permis d'éloigner quelques temps ce qu'il convient d'appeler : le cyclone humain.

HANE	RÉDAC GEN4	Page
★★★★★	★★★★★	P 108
★★★★★	★★★★★	P 78
★★★★★★	★★★★★	P 86
★★★★	★★★★	P 94
–	★★★★	P 142
–	★★★★	P 132
★★★	★★★	P 140
★★	★★★	P 126
★★★	★★★	P 104
★★★	★★★	P 116
–	★★★	P 122
★★	★★★	P 136
–	★★★	P 144
–	★★	P 128
–	★★	P 120
–	★★	P 130

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit… Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

- Bombe : Moins de 50 % .... À oublier
- ★ : De 50 à 69 % .... Faut voir…
- ★★ : De 70 à 79 % .... Pas mal
- ★★★ : De 80 à 84 % .... Bon
- ★★★★ : De 85 à 89 % .... Très bon
- ★★★★★ : De 90 à 94 % .... Excellent
- ★★★★★★ : Plus de 95 % .... Mythique

TOP JEUX DE RÔLE

N° 92	Meridian 59	3DO Studios	★★★★★
N° 91	Albion	Blue Byte	★★★★
N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★
N° 83	Entomorph	S.S.I.	★★★
N° 84	Anvil of Dawn	New World Comp.	★★

TOP SIMULATION

N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★
N° 82	EF 2000	Ocean	★★★★★
N° 80	Mechwarrior 2	Activision	★★★★
N° 92	Hind	Interactive Magic	★★★

TOP STRATÉGIE

N° 91	Z	Warner I. E.	★★★★★
N° 88	Civilization 2	Microprose	★★★★★
N° 85	Warhammer Battle	Mindscape	★★★★★
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 83	Steel Panthers	SSI	★★★★★

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 91	Quake	GT Interactive	★★★★★
N° 91	Toshinden	Funsoft	★★★★★
N° 91	Virtua Fighter	Sega	★★★★★
N° 86	Wing Commander IV	E. A. /Origin	★★★★★

TOP SPORT

N° 91	Links LS	Access	★★★★★
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	★★★★★
N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★★
N° 81	The Need for Speed	Electronic Arts	★★★★★
N° 90	Kick Off'96	Anco	★★★★

TOP AVENTURE

N° 92	Zork Nemesis	Sierra	★★★★★
N° 92	Down in the Dump	Haiku Studios	★★★★★
N° 91	Chevaliers de Baphomet	Virgin I. E.	★★★★★
N° 87	Chronomaster	US Gold	★★★★★
N° 85	The Beast Within	Sierra	★★★★★

Frédéric Marié, l'acharné du Net

Lorsqu'il rentre chez lui en fin d'après-midi, il surfe ; lorsqu'il arrive à la rédac en fin de matinée, il re-surfe. Imaginez sa réaction lorsqu'un matin, il se rendit compte que toutes ses sacro-saintes connexions au réseau avaient disparu, subtilisées par un infâme plaisantin ! Sur les mots « A'pu Meridian ? », il fracassa l'écran de son PC d'un violent coup de boule, avant d'en faire de même avec le crâne fragile d'Éric, et de tous les crânes passant à sa proximité. Seule la casquette Hind d'Olivier, lui évita la fracture et mit un terme à ce déchaînement de violence.





Olivier Canou, et ses choses

Fasciné par Creatures (Cf. News N°90), Olivier a tenté d'élever une, puis deux, puis trois créatures virtuelles avec un résultat aussi identique que frustrant. Elles mouraient toutes au bout de quelques jours ! Après s'être vu qualifié de bourreau, il s'est écrié qu'il employait des méthodes tout à fait respectables puisqu'elles s'étaient avérées efficaces jusqu'à présent sur ses rédacteurs ! Il nous a même avoué aimer les pourchasser à l'aide d'une réplique du RPG de Duke ! Vous imaginez sa joie lorsqu'il trouva avec Gene Wars des planètes de « nouveaux cobayes » !

Didier Latil, dans le bain

À l'approche de son départ pour Westwood Studios, Didier s'est mis en condition en ressortant son vieux costume « rôliste » de nain guerrier. Il s'est même piqué à l'idée de se rendre chez l'éditeur américain dans cet accoutrement, persuadé qu'il ne dépareillerait en rien dans les locaux des créateurs de Lands of Lore ! Indifférent aux ricanements qui suivirent son arrivée à la rédac dans cette tenue ridicule, il joua toute une journée à Down in the Dump et Zork Nemesis avant que l'attroupement hilare qui s'ensuivit soit responsable du piétinement du malheureux Fred.



Down in the Dump

Une famille en or



FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **PHILIPS MEDIA.**
GENRE : **AVENTURE LOUFOQUE.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 370 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

A priori, vivre une aventure dans une décharge publique n'a rien de follement attirant. Mais en compagnie de la famille Blub, une joyeuse tribu d'extraterrestres égarée sur Terre, parions que l'on se souviendra longtemps de ce séjour ahurissant.





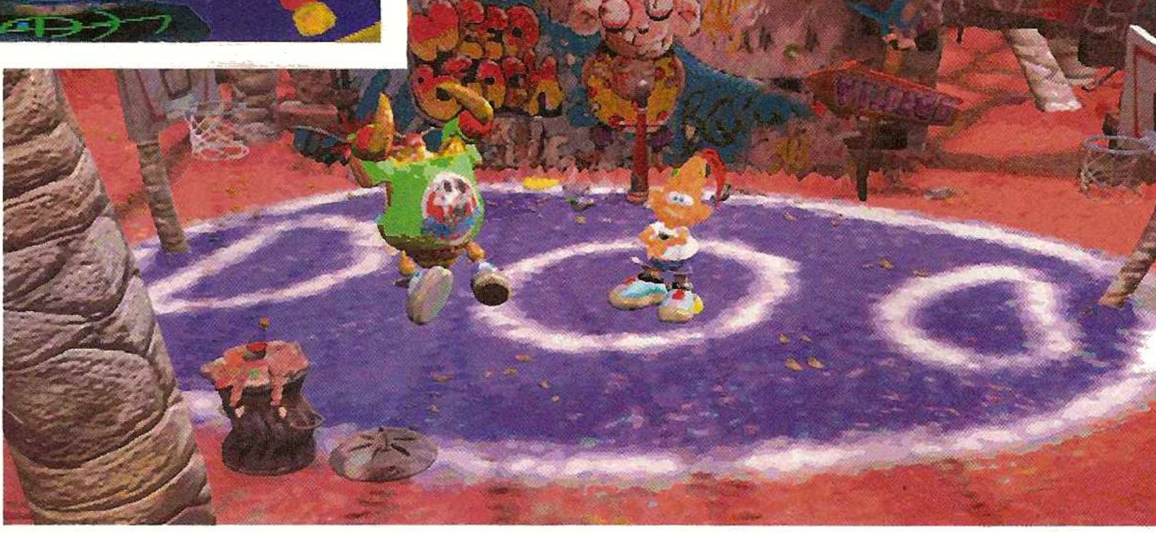
Les enfants Blub remportent, avec le personnage de Normality, le prix de la coupe la plus hideuse.



Pour vous défouler, aplatissez donc votre Pet à l'aide d'une planche (il est de bonne composition).



La famille Blub s'apprête à partir au soleil : c'est tout juste si le fiston n'a pas déjà enfilé ses palmes !



S'il y a bien une chose que l'on ne s'attendait pas à trouver ici, c'est un terrain de basket !

GRACE À L'ÉQUIPE française et inventive de Haiku Studios, notre chauvinisme va encore être flatté. Ce n'est effectivement pas tous les jours (Mais presque. Ah, qu'est-ce qu'on est fort quand même.) qu'un jeu made in France de qualité vient chatouiller nos processeurs. Tant pis : le suspense n'aura pas duré très longtemps, mais il est difficile de dissimuler sa joie lorsque l'on a joué à Down in the Dump. Regardez notre cher Olivier : après seulement une heure de jeu, il ne voulait plus se séparer de sa version testable et c'est avec l'aide de toute la rédaction que je suis parvenu à la lui arracher, à corps et à cris. Depuis, il erre dans les décharges publiques à la recherche de la famille Blub. Souhaitons lui donc un prompt rétablissement.

C'est vrai qu'elle est attachante, cette sympathique tribu. Leurs tenues colorées et excentriques feraient presque passer celles de Jean-Paul Gautier pour des modèles de bon goût : garde robe chatoyante et criarde, couvre-chefs ridicules ; la panoplie des Blub est certes délirante, mais peut-être pas autant que leur apparence. Leurs crânes coniques, les roploplos monstrueux de madame ou les trois mèches qui font office de coiffure rivalisent largement avec le physique ingrat des Simpsons. Ce n'est d'ailleurs pas le seul point commun que l'on peut signaler entre les deux familles : un côté beauf', une bonne volonté inébranlable, une fâcheuse tendance à gaffer et une bonhomie assez naïve. Et comme tous les



Les séquences intermédiaires en 3D s'intègrent parfaitement à l'ensemble du jeu et ne dénotent jamais.


TEST

Down in the Dump

Down in the Dump

Une famille en or

Dans cette scène, vous devez assommer un mulot qui se ▼ déplace très rapidement en utilisant un poids !



Dans les airs, votre petite taille vous rend vulnérable face à une vulgaire ▼ mouche.





▲ Dans l'écran de sauvegarde, on retrouve le sympathique Pet qui les charge d'une manière inattendue.



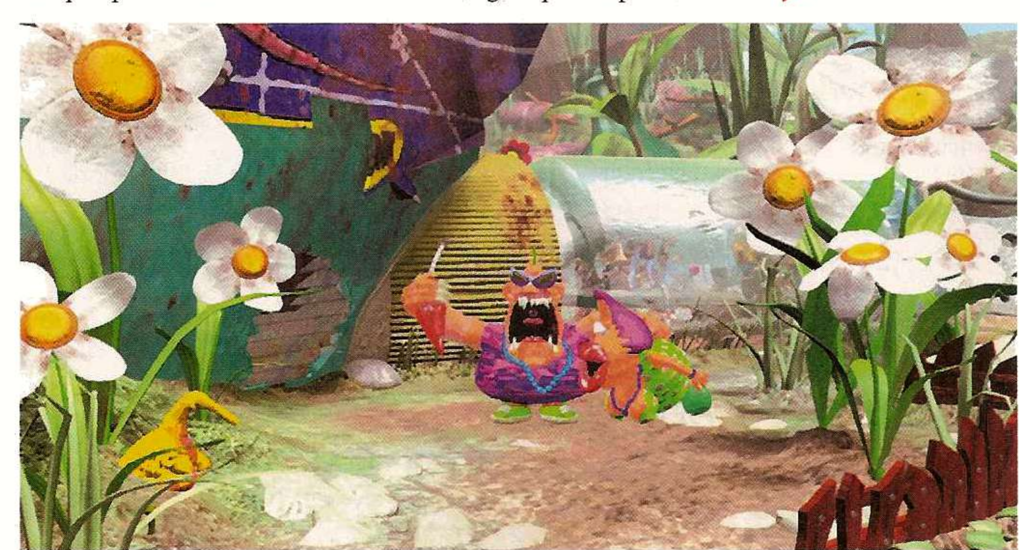
Chaque épisode est précédé d'un générique et d'une séquence cinématique complètement ◀ loufoque.

dialogues sont en français, on retrouve même certaines voix des Simpsons ! Il ne faut cependant pas en déduire que Down in the Dump est une reprise du célèbre dessin animé : les gags, les personnages et l'aventure sont originaux, sans parler du graphisme qui, en dépit d'un thème qui ne s'y prêtait pas vraiment, parvient à ravir les prunelles.

Le joueur devra donc aider la famille Blub, non pas à « téléphoner maison » comme un vulgaire E.T. rachitique, mais à rentrer chez elle. Pensez donc : alors qu'ils partaient tranquillement en vacances dans leur poubelle volante, le père, la mère, les deux bambins et leurs grand-parents percutent de plein fouet le vaisseau d'une bande de malfaiteurs dégénérés. Pas le temps de dresser un constat : les deux appareils s'écrasent sur Terre, au beau milieu d'une décharge publique. Petit détail : tous ces personnages ont beau être extraterrestres, ils n'en demeurent pas moins lilliputiens ! Ça tombe plutôt bien puisque leur taille ridicule leur permet de s'installer rapidement dans un flacon de lessive. Le but du jeu sera donc de boucler les quatre épisodes pour rassembler les pièces de leur vaisseau et repartir. Ça paraît peut-être banal, mais les surprises seront nombreuses.

Complètement toon

Tout, de l'interface au système de sauvegarde, en passant par l'installation, est placé sous le signe des toons. Chaque épisode commence comme un dessin animé, et comprend un générique et une séquence cinématique délirante indiquant l'objectif à atteindre : c'est inhabituel, mais en osmose avec l'esprit du jeu. Chaque partie permet de diriger un nouveau personnage (parfois plusieurs en même temps !). En tout, ce sont donc six dingues que l'on pourra contrôler ▶



▲ Pour éviter que la belle-mère ne casse tout à l'intérieur, trouvez un moyen pour l'attirer dehors.

Dans le quatrième ▶ épisode, vous contrôlez le fiston et la fille Blub. À partir de là, les énigmes se corsent.



▲ Lors des dialogues, vous choisissez vos phrases dans un QCM : choisissez les pires, vous ne risquez rien !

Pour récupérer le Pet, lorsqu'il vous fausse compagnie, montrez-lui une affiche olé-olé, il n'y ▼ résistera pas !



Attention aux taupes cyclistes lorsque vous vous promenez : elles ont tendance à passer à toute vitesse ! ▶

▶ successivement, sans compter le Pet, l'animal domestique jaune fluo, sorte de tamanoir de l'espace qui servira, à l'occasion, de souffre-douleur. L'interface, comme dans la majorité des jeux d'aventure actuels, est simple : vous promenez votre curseur sur l'écran et il change de forme lorsqu'une interaction est possible. Et comme tout est représenté de manière réaliste et visible, il n'est pour une fois pas question de ratisser trois fois le décor à la souris, pixel par pixel, pour découvrir un objet vital habilement dissimulé. Bâtons d'esquimaux, prospectus, comprimés et autres mégots trouvés s'entassent dans la partie inférieure et restent accessibles à tout moment. Les décors de Down in the Dump sont magnifiques et ne sont absolument pas glacés, comme c'est souvent le cas des images numériques. Les dessinateurs sont parvenus à rendre réalistes les détails tout en leur donnant un aspect très cartoon. Le graphisme est donc un excellent compromis entre dessin et photographie, c'est probablement ce que l'on a vu de mieux jusqu'à présent.

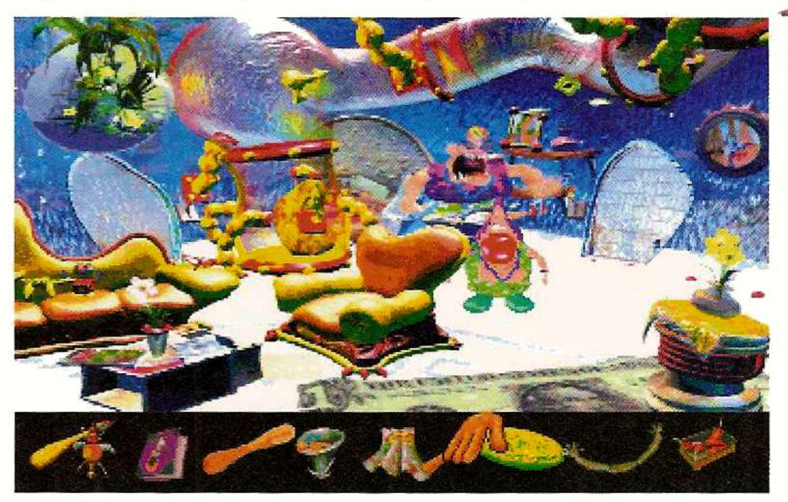
Lorsqu'un personnage passe d'un écran à l'autre, une animation en 3D se déclenche, montrant le trajet effectué : là encore, l'excellence graphique est tellement irréprochable que l'enchaînement entre ces séquences et les écrans de jeu en 2D reste très homogène. Et puisque l'on parle technique, signalons également la possibilité de se repasser toute l'aventure grâce à la fonction « magnétoscope » ainsi que la très bonne postsynchronisation : si nombre de jeux sont handicapés par un doublage en français désastreux, Down in the Dump bénéficie de voix caricaturales mais dans le ton. C'est trop rare pour ne pas être applaudi. L'omniprésence des séquences en 3D (45 minutes au total) mérite également d'être signalée.

Courage rions

L'intérêt du jeu ne réside pas seulement dans une réalisation impeccable, mais aussi dans l'humour qui rythme le jeu de bout en bout. Les

Le père Blub va visiblement avoir une seconde bosse (et donc deux têtes) dans quelques ▼ secondes...





▲ La grand-mère est complètement maboule, elle écrabouille la fille Blub en lui sautant dessus ! Stoppez-la !



▲ Le Bad Punk et ses acolytes nourrissent en permanence de noirs desseins à l'égard de la famille Blub.



◀ Le flacon de lessive a rapidement été aménagé en appartement futuriste par la famille Blub.



Dans le ventre ▲ d'un gros poisson, vous devrez rejouer un thème musical bien connu pour qu'il vous recrache.



Le Royaume ▶ des Grenouilles est résolument médiéval. Le père Blub y rejouera Robin des Bois.

objets et les interactions permettent de résoudre des énigmes, certes, mais également de déclencher des gags qui n'ont aucun effet sur la progression de l'aventure, et qui n'ont qu'une seule utilité : vous faire rire ! C'est donc au total près de 2000 effets comiques que le joueur aura la possibilité de provoquer. Le décor et la taille des personnages étant disproportionnés, vous aurez donc le loisir d'enchaîner des séries d'actions complètement surréalistes du genre : transformer le pot de yaourt en comptoir de bar et servir un dé à coudre de whisky-médicament au Bad Punk qui décolle alors comme une fusée. On peut également essayer tous les objets sur le Pet, histoire de l'aplatir, de le faire changer de forme, bref, de lui en faire voir de toutes les couleurs ! Les rencontres sont, elles aussi, inhabituelles : mulots pistoleros, taupes cyclistes et grenouilles bouddhistes (sans compter les malfrats extraterrestres qui se sont écrasés en même temps que les Blub et qui leur en gardent rancune) réservent de drôles de surprises et autant de dialogues loufoques !

La résolution des énigmes est, elle aussi, loin d'être sérieuse et nécessite autant de bon sens que de fantaisie. Pour une fois, on peut donner libre cours à ses idées les plus tordues ! Comme en plus les personnages ne peuvent pas mourir, le joueur peut à loisir, tenter les actions les plus invraisemblables sans avoir peur de voir son personnage terminer prématurément sa carrière de héros ludique. Cependant, humour ne rime pas forcément avec facilité : si le premier épisode est une mise en forme tranquille, la difficulté croît rapidement au fur et à mesure de l'aventure. Rassurons toutefois les angoissés qui redouteraient de voir leurs éclats de rire virer au jaune : il y a souvent plusieurs manières de résoudre une énigme, pas toujours très rationnelles.

A priori, l'ambiance et l'humour peuvent faire penser aux jeux de LucasArts. Impression trompeuse, car là où les gags de LucasArts restent « politiquement corrects », ceux de Down in the Dump rivalisent de cynisme et n'hésitent pas à franchir les limites, sans devenir graveleux. Attendez-vous donc, par exemple, à entendre la famille Blub jurer copieusement. La querelle qui opposa d'ailleurs Sony à Philips au sujet de l'adaptation PlayStation montre combien la pudeur de certains grands éditeurs peut être idiote : figurez-vous que les gens de Sony tenaient expressément à chan- ▶



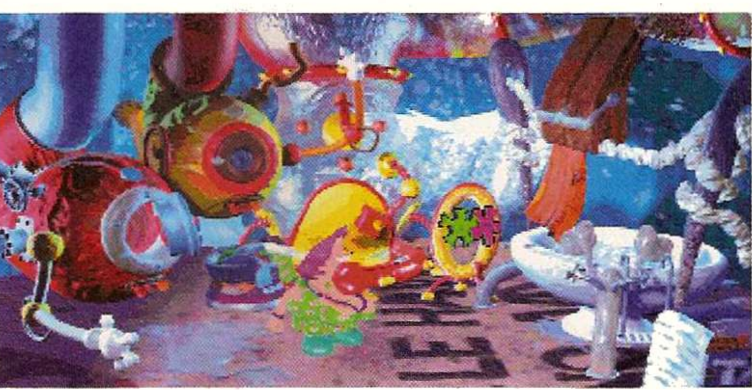
Les décors du Royaume des grenouilles rappellent un peu les dessins animés de ◀ Walt Disney.

L'avis de Luc-Santiago



On ne s'était probablement jamais autant amusé dans une décharge publique ! Au milieu de jeux d'aventure sérieux, de wargames violents et de simulations austères, Down in the Dump est une véritable bouffée d'air... certes pas frais, mais au moins, résolument hilarant. La réalisation superbe (graphisme, voix, animations) n'a pas été soignée au détriment de l'intérêt et rend le jeu très agréable. L'humour constant et les personnages grotesques créent un univers original où tout est permis : les excès comme l'excellence.

On trouve de tout dans Down in the Dump, même un commissariat de police miniature. Taggé en plus !



Si vous tirez le rideau de douche, un thème musical très connu démarrera. Pourtant, Norman Bates est absent...



Le soir du Réveillon, le père Noël largue un morceau de vaisseau dans la décharge : retrouvez-le !

ger la taille de la volumineuse poitrine de madame Blub ! Ils n'ont, pour l'instant, pas obtenu gain de cause.

Des décors variés

Bon c'est entendu, le jeu se déroule dans une décharge publique (quand même très stylisée) mais les lieux à visiter changent tout de même d'un épisode à l'autre. Dans le second par exemple, il faudra aider madame Blub à rendre la raison à sa mère, devenue folle furieuse à cause d'une machine hypnotique (!). Pour cela, vous vous promènerez dans le flacon de lessive aménagé en appartement high-tech (quatre étages !), ainsi que dans ses environs. Dans le troisième, et sans doute le plus enlevé, monsieur Blub découvrira l'étrange et médiéval royaume des grenouilles qui s'inspire fortement de l'univers de...



La lampe à huile pourrait bien contenir un drôle d'habitant : essayez de frotter, pour voir !

Robin des Bois ! L'humour de Down in the Dump n'est donc pas seulement inventif, il est également parodique : *Rencontre du Troisième Type*, Pinocchio ou Aladdin sont joyeusement pastichés.

En définitive, que peut-on reprocher à ce jeu loufoque ? Pas facile de trouver des défauts... On va finir par croire que j'ai été acheté... Ah si ! Un petit : lorsque l'on demande à son personnage d'accomplir une action, il lui arrive fréquemment de prendre position un peu trop longuement. C'est un détail ? Ben oui, mais franchement je n'en vois pas d'autre !

C'est idiot, mais lorsqu'on me demande de garder ma langue, j'ai toujours envie de faire le contraire : Olivier et Haiku m'ont effectivement fermement recommandé de ne surtout pas dévoiler la grosse surprise du jeu, sous peine de m'interfacer avec un Amiga. La menace étant tout de même de taille, je me vois dans l'obligation d'obtempérer. Juste un mot tout de même : quelque part dans le jeu, une énorme surprise, inédite à ce jour dans le domaine ludique (mais elle risque fort de faire des émules) viendra surprendre le joueur au moment où il s'y attend le moins (et pour cause...). Ça fait bisquer, hein ?

Tous les joueurs qui ne se prennent pas au sérieux et qui éprouvent une ferme envie de concilier aventure et rigolade, comme au bon vieux temps de « Secret of the Monkey Island », ne doivent en aucun cas hésiter : Down in the Dump est bel et bien un choc ludique unique en son genre.

Luc-Santiago Rodriguez



Le contre-avis d'Olivier

Une merveille... Il est difficile de décrire ce qui vous fait craquer pour un jeu d'aventure puisqu'aussi bien pour Indy que pour Myst, c'est l'ambiance qui fait un grand jeu. Et bien elle est là. Non seulement Down est une réussite technique qui permettra aux possesseurs de 486 DX2-66 de jouer très correctement, mais en plus l'ambiance, la durée de vie, la jouabilité et l'humour sont un monument du genre. Je me remémore avec délice une parodie de jeu télévisée qui va devenir un classique. Une véritable réussite !

INTÉRÊT : ★★★★★

PRISONER OF ICE



La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrent de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au coeur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrete pourra-t-il les stopper?







ALONE IN THE DARK
— GHOSTS IN TOWN —

Pas de répit pour Edward Carnby

Dans GHOSTS IN TOWN, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.









84, rue du 1er mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX
Tél : 04 72 65 50 13 Fax : 04 72 65 50 01
Retrouvez les nouveautés INFOGRAMES sur Internet :
http://www.infogrames.com

Conformément à la loi informatique et liberté de 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant. Vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à l'adresse indiquée sur ce bulletin.

Je désire recevoir une documentation sur les produits Infogrames :

Nom ——— Prénom ——— Date de naissance ———

Adresse ———

Code postal ——— Ville ——— Pays ———

J'utilise un : PC ☐ Macintosh ☐ Lecteur de CD ROM oui ☐ non ☐

J'utilise une console ☐ Modèle ———

J'utilise un lecteur de CD-i ☐ J'utilise un lecteur de Vidéo CD ☐

J'utilise une imprimante couleur : oui ☐ non ☐ Modèle ———

Bulletin à retourner à : **INFOGRAMES MULTIMEDIA** - Service Informations Consommateurs 82-84, rue du 1er mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

GEN4 10/96

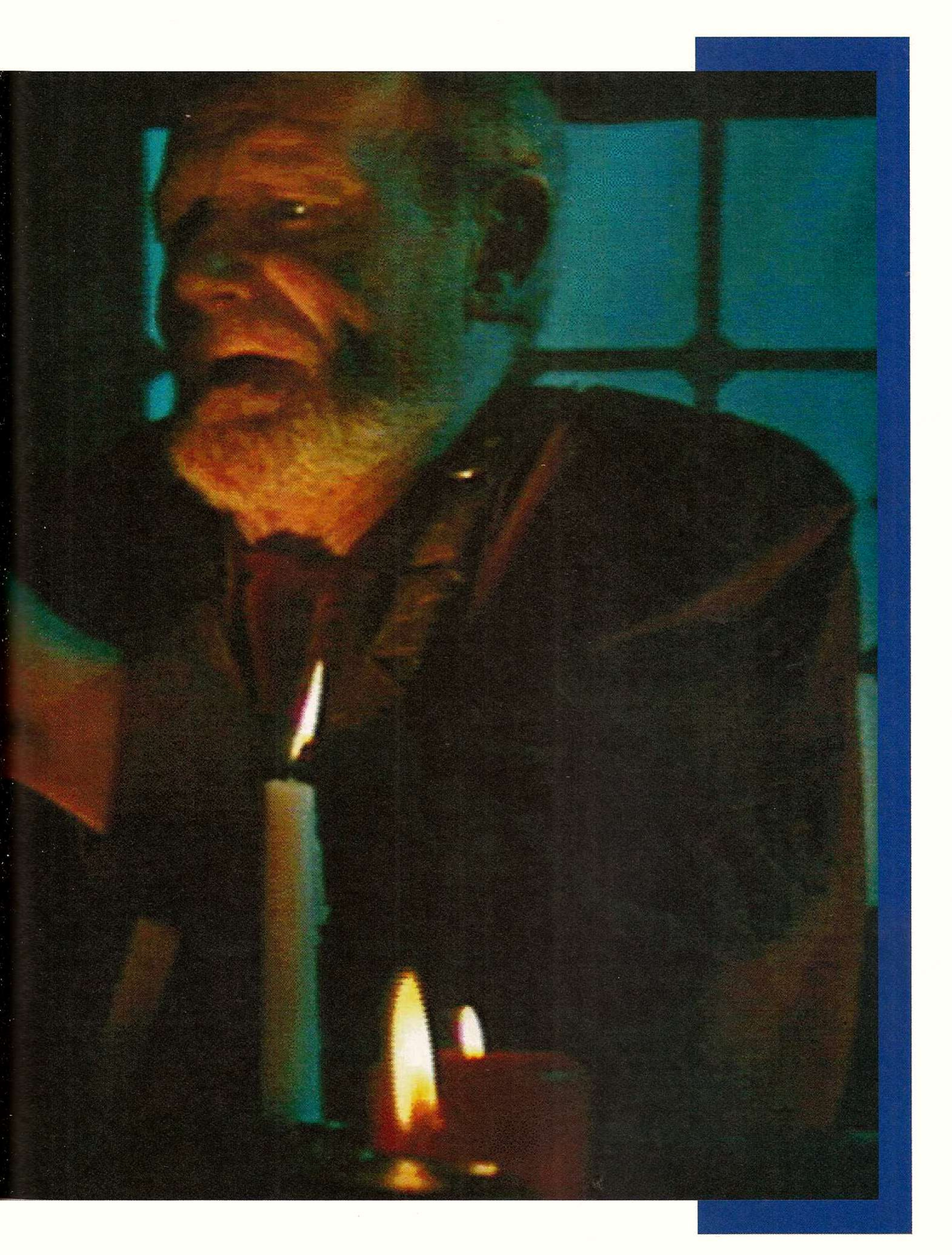
Zork Nemesis

Le petit alchimiste

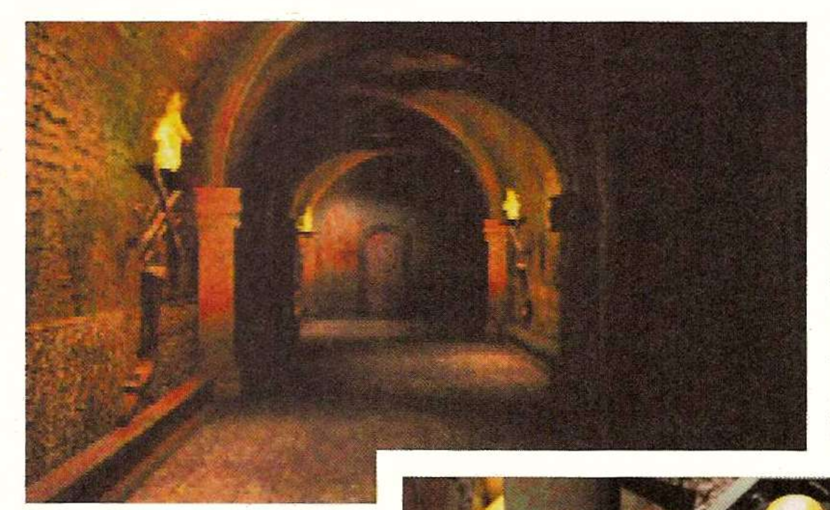
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ACTIVISION.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 400 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 8 MO, CD 2X, SVGA 640X480.**



Les jeux qui parviennent à créer un monde totalement original ne sont pas nombreux. Zork Nemesis est peut-être de ceux-là. Dans son univers, l'alchimie est la principale préoccupation des scientifiques et le combat pour la vie éternelle y fait rage !



Avec ces torches ▶ et cette ambiance glauque, on pourrait presque se croire dans un couloir de Dungeon Keeper (là on imagine...).



On dirait l'arrivée des extraterrestres dans X-Files. Joe Napolitano y est sûrement pour quelque chose. ▼



La beauté et la grandeur de cette cour donnent un aperçu du travail effectué par les concepteurs ▼ de Zork.



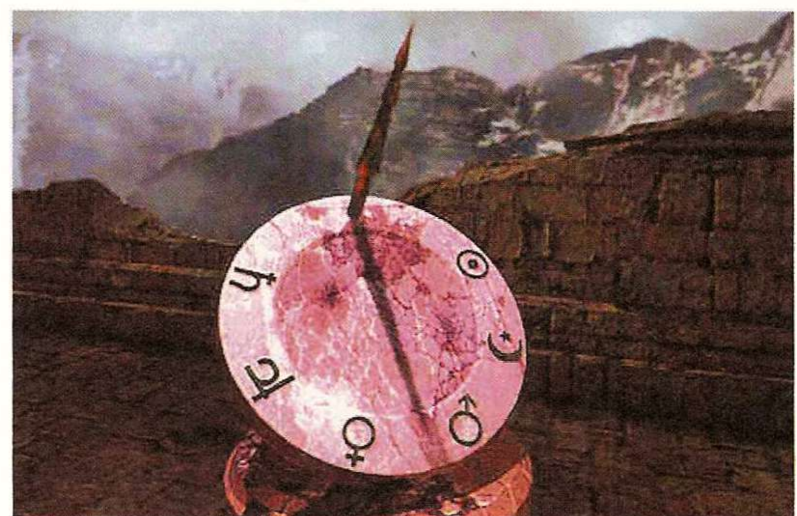
Ce tombeau en verre renferme le corps d'un des prisonniers de Nemesis. On a déjà vu plus confortable ! ▶

UNE LUMIÈRE tamisée découpe l'ombre d'un homme. Calmement, il s'enfonce un long couteau dans le ventre. Débute alors un voyage onirique à l'intérieur de ce corps agonisant. Ses veines se transforment peu à peu en tunnel qui débouche au-dessus d'une cité. D'impressionnantes bâtisses sont illuminées par les éclairs d'un orage qui gronde au loin. Vous voici transporté à la porte de cette ville. Prenez le temps d'admirer ce monde magnifique. Celui-ci est triste, inquiétant et mystérieux. Il fourmille d'objets complètement ou partiellement détruits. Après être entré dans une maison sans avoir rencontré âme qui vive, vous découvrez un tombeau. À l'intérieur se trouve un violon qui commence à jouer un air merveilleux. Un papier, posé à l'intérieur du tombeau, vous délivre un message plus qu'énigmatique. Intrigué par tant de mystères au centimètre carré, vous vous approchez d'un cierge qui bouscule votre curiosité. Tout à coup, une épaisse fumée s'en dégage. Une fois dissipée, elle laisse place à une superbe jeune femme vêtue de blanc. Son apparence vous inspire sérénité et paix. Mais elle casse l'ambiance en vous prévenant que vous venez d'embarquer pour l'enfer !

C'est ainsi que commence Zork Nemesis. Au début vous ne connaissez pas grand-chose à votre situation. Les seuls indices que vous possédez se trouvent dans un journal contenu dans la notice. Grâce à lui, vous apprendrez que vous avez travaillé comme espion pour l'empereur et que vous avez eu la mission d'éclaircir le mystère qui entourait la disparition de quatre éminents membres de l'empire : le général Kaine, le père Malveaux, le professeur Sartorius et madame Hamilton.

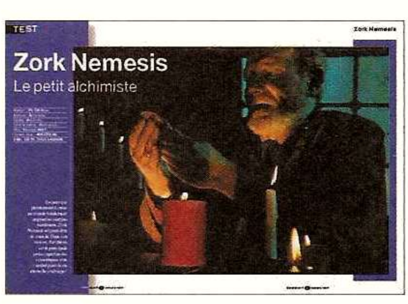


Les décors de fond ▶ sont souvent aussi beaux que ceux du premier plan. Ici, montagnes et nuages sombres.



Petite alchimie pratique

Seulement voilà, ces quatre personnes ont été tuées par un démon car elles détenaient toutes un des éléments essentiels à la vie (la terre, l'eau, le feu et l'air). En fait, Nemesis (le démon) a emprisonné leurs esprits car ces quatre éléments lui étaient indispensables pour découvrir le grand


TEST
Zork Nemesis
Zork Nemesis
Le petit alchimiste

À l'aide de ce ▶ projecteur un peu particulier, vous réussirez à faire la lumière sur cette énigme.



Grâce à un ingénieux système de rotation, vous apprécierez les graphismes de Zork sous n'importe ▼ quel angle.

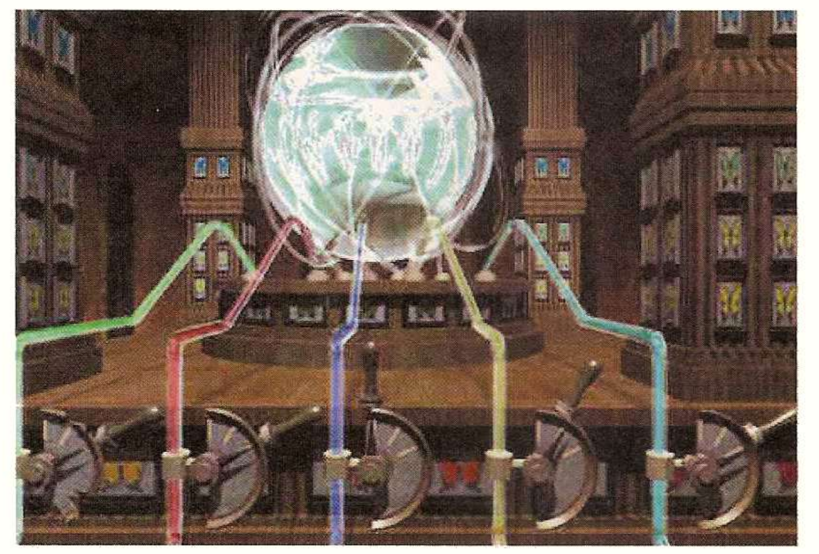
Cette carte des étoiles ne vous permettra pas d'atteindre le septième ciel, mais un élément clé de ▼ l'aventure.





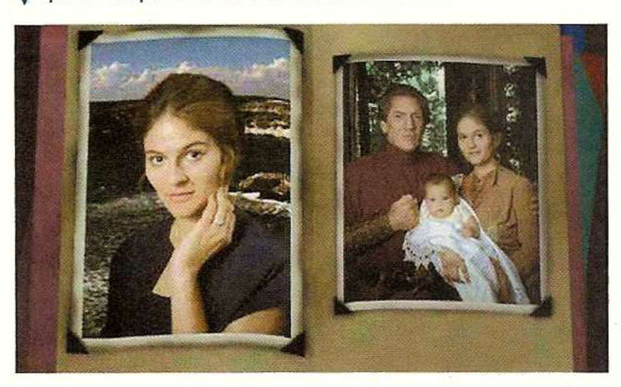
▲ Derrière cette porte, vous découvrirez l'horreur et l'angoisse ! À moins que vous ne trouviez qu'un couloir...

secret de l'alchimie : la transmutation des métaux en or à l'aide de la pierre philosophale. Mais cette quête est encore plus importante car une fois le secret de l'alchimie découvert, les portes vers la vie éternelle s'ouvriront. Pourquoi ? Car si l'on peut transmuter le plomb en or, cela signifie que l'on peut transformer la plus basique des matières terriennes en son plus haut degré de perfection. Par conséquent, Il est envisageable de transmuter la chair humaine mortelle en une matière parfaite qui nous apporterait la vie éternelle. J'espère que vous aurez compris mon raisonnement hautement philosophique, en tout cas vous aurez entr'aperçu la complexité du scénario de Zork Nemesis. Le principe de ce jeu est le même que celui du célèbre Myst. Vous allez visiter une foultitude d'endroits dans lesquels de nombreuses énigmes seront à résoudre. Ces énigmes sont vraiment bien pensées et sortent quelque peu de l'ordinaire. Par exemple, une de celles-ci consiste à utiliser une chaise pour glisser d'une époque à une autre. Vous devrez agir entre ces différentes époques afin d'obtenir un des éléments clé de l'aventure. Vous devrez faire preuve de perspicacité pour réussir à résoudre certains casse-tête et pour espérer progresser dans le scénario fouillé et passionnant de Zork Nemesis. Revenons justement sur ce scénario. L'aventure se déroule dans cinq endroits différents. Le Temple d'Agrippa est le premier lieu que vous visiterez. Dans celui-ci, votre objectif sera de retrouver les quatre éléments essentiels afin de faire « revivre » les esprits des quatre disparus et de pouvoir accéder aux quatre mondes restants. Et soyez sûr que le mot monde n'est pas trop fort car chaque endroit développe une ambiance bien singulière et passer de l'un à l'autre provoque un dépaysement total. Vous aurez ainsi l'occasion de visiter un monastère, un château, un conservatoire et finalement un asile psychiatrique. Le contraste entre le caractère médiéval ▶



◀ Dans cette sphère, une mini-tornade aux couleurs chatoyantes s'agite. Vous venez de trouver un des éléments.

Quel touchant album de famille ! Dommage pour eux ▼ que cette période de bonheur soit révolue.





Il faudra être très attentif pour ▲ résoudre cette énigme. Regardez bien le reflet des bougies dans le miroir.

Si le professeur ▶ ne trouvait pas de hache pour étêter ses patients, il utilisait cette charmante guillotine.



▲ Le fils du général n'utilisait pas uniquement ses pinceaux pour peindre des portraits de sa bien-aimée...

du château et la modernité des locaux de l'asile illustre bien la différence d'ambiance entre les mondes. Le seul point commun entre ceux-ci, c'est le mystère qui s'en dégage.

Un univers original

Même s'il est exact qu'une certaine lassitude peut intervenir à force d'explorer sans cesse moult lieux, la diversité des mondes et donc la variété des graphismes atténuent très largement ce petit défaut. Et finalement découvrir chaque univers reste un véritable plaisir. Bien que j'insiste sur la singularité de ces quatre endroits, n'imaginez pas qu'ils soient tous indépendants les uns des autres. Au fur et à mesure de votre avancée, vous découvrirez les relations qui les lient entre eux et vous apprendrez l'existence de deux nouveaux personnages : le fils du général et une violoniste prodige. Je vous dirais seulement que leur brûlant amour représente un point capital du scénario... C'est à l'aide de flèches de direction qui s'affichent à l'écran que vous vous dirigerez. Parfois, il vous sera possible de porter votre regard en haut et en bas. Pour cela, il vous suffira d'amener le curseur vers les extrémités verticales de l'écran. Vous n'aurez également qu'à déplacer la souris à droite ou à gauche pour effectuer une rotation de 360°. Ce système innovateur est vraiment excellent. Il vous permet, à tout moment, de bien vous repérer mais aussi d'admirer dans tous les sens les superbes décors de Zork Nemesis. De plus, cela renforce la sensation d'être intégré à l'intérieur d'un véritable monde : vous pouvez à tout moment savoir ce qu'il y a derrière ou bien à côté de vous. Lorsque vous pouvez agir avec un objet ou bien ramasser celui-ci, le curseur change de couleur ou de forme. Vous pourrez transporter plusieurs objets à la fois et vous aurez donc un inventaire à gérer. Intéressons-nous maintenant à la réalisation. Celle-ci est tout simplement enchanteresse aussi bien graphiquement que musicalement parlant.



Le docteur ▶ Sartorius était passionné par son métier. Sa collection de têtes le prouve.

Architecture impressionnante

Le jeu, qui tourne en SVGA 640x480 en 16 millions de couleurs, nous éblouit par la beauté des décors. Mais la chose qui frappe le plus lorsqu'on se promène dans l'univers de Zork Nemesis, c'est l'immensité des lieux.

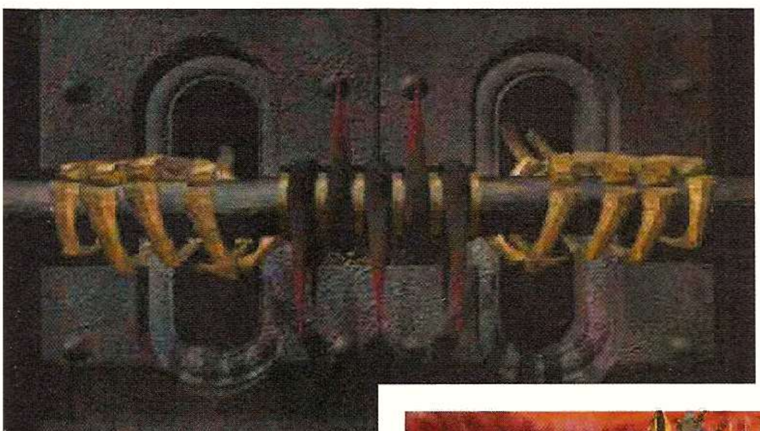


▲ Que serait la vérité sans le mensonge ? Le vrai sans le faux ? Et que serait un parchemin sans énigme ?



◀ Zork n'est pas un jeu linéaire : depuis ce « planétarium » vous pouvez accéder directement à quatre mondes.

Mais tu vas là lâcher cette #@&#$! de porte ! Sinon, je vais être obligé ▼ de me fâcher !



Ne vous laissez pas déconcentrer par la chevelure hirsute de ce personnage et écoutez-le attentivement. ▼

◀ Un peu de courage ! Une fois arrivé en haut de ces marches, vous découvrirez un magnifique monastère.

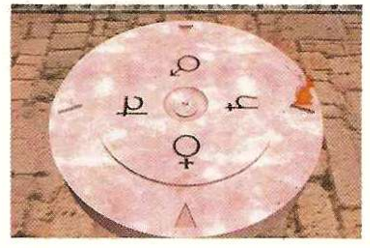
Vous découvrirez une gigantesque cour dotée d'une fontaine en son centre, une grande bibliothèque ou bien encore une impressionnante salle principale dans un château. D'autre part, l'exploration ne se borne pas à la visite d'une succession de salles sans aucun rapport entre elles mais à de véritables bâtiments qui sont parfois composés de plusieurs étages. Notons, tout de même, que la qualité des graphismes est parfois inégale. Je m'explique. Il est normal que les graphismes soient moins beaux lors des rotations (l'écran est en mouvement), mais lors de certains plans rapprochés, la finesse des décors n'est pas fantastique. Attention, ces petites imperfections sont rares et on peut dire que la réalisation graphique, dans son ensemble, est vraiment remarquable. Le jeu est également parsemé d'animations : l'air qui tourbillonne dans une sphère, une machine qui replace les boules d'un billard… Comme dans Phantasmagoria, le contact avec certains objets vous fera assister à des petits films. Ceux-ci retracent les étapes marquantes de la vie des personnages principaux. Vous découvrirez ainsi ce qu'il s'est passé dans les différents mondes et peu à peu à l'aide de ces nouveaux éléments, vous ferez la lumière sur les points obscurs du scénario. Ces vidéos en mode entrelacé (une ligne sur deux) sont de bonne facture et d'une grande fluidité. Le jeu des acteurs est quant à lui formidable. Ces derniers (environ au nombre de quinze) sont tous réellement convaincants. Ils parviennent à faire passer des émotions et à nous plonger dans leurs vies tumultueuses. Ayant testé Zork en version anglai- ▶



◀ Outre la beauté des éléments du décor, on remarquera la qualité du jeu d'ombres et de lumières.

Lorsque vous vous ▶ asseyez et que vous tournez sur ce siège, l'époque représentée dans la fenêtre varie.





▲ Regroupez les quatre éléments sur cette pierre et les esprits pourront s'unir contre Nemesis et vous aider.

Si vous n'êtes pas attentifs, ce wagonnet pourrait bien vous amener directement en enfer. ▼

▶ se, les voix étaient d'une grande qualité. Espérons que, dans la version commercialisée, la traduction des voix en français ne sera pas bâclée.

Des chants lancinants

Mais une question me vient à l'esprit : que serait Zork Nemesis sans son ambiance sonore et musicale ? Bien qu'habituellement peu sensible à ce point de la réalisation, j'avoue avoir été envoûté par les musiques et les bruitages. Vous entendrez le vent souffler, l'eau d'une fontaine couler... Ces bruitages sont d'un réalisme à couper le souffle surtout que le volume varie en fonction de votre position par rapport à la source. Nous avons vu que les différents mondes possédaient leurs propres styles graphiques, mais sachez qu'ils possèdent aussi leurs propres ambiances musicales. Sur fond de musiques paisibles et reposantes (chant de femme, musique gothique...), vous pourrez écouter les cris des internés de l'asile, les hurlements des hommes qui se font tuer sur un champ de bataille, les prières des moines du monastère, etc. Grâce à cette superbe réalisation graphique et sonore, vous plongerez sans aucune difficulté dans les différentes ambiances qui ressortent de chacun des mondes. Vous voudrez, sans cesse, aller plus loin pour découvrir ce qui s'est déroulé dans la vie de ces gens mais aussi ce qui va se passer pour eux et pour vous. Car la paix de votre âme dépend de la réussite de votre quête. Du fait de la variété et de la grandeur des cinq mondes que vous aurez à visiter, la durée de vie de Zork Nemesis est déjà plus importante que celle de la majorité des produits actuels. Ajoutez à cela les nombreuses et intéressantes énigmes à résoudre et vous comprendrez que le nouveau produit d'Activision devrait vous scotcher de longues heures devant votre moniteur. ■

Sébastien Tasserie



▲ Cette salle du monastère est superbe. Vous pouvez distinguer les trois étages qui la composent.

L'avis de Sébastien



Les adjectifs qui conviennent le mieux pour définir Zork Nemesis sont : mystérieux et envoûtant. Sa réalisation nous plonge instantanément dans l'ambiance et il est très difficile d'arrêter une partie en cours. La difficulté des énigmes est bien dosée et vu que l'on peut se balader sans contrainte dans les différents mondes, on reste rarement bloqué. Ce superbe jeu possède de plus une durée de vie très correcte. Ainsi, errer dans cet univers ou rien n'a été laissé au hasard est un véritable plaisir. Une totale réussite !



OR

INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16

✔ Richesse de l'univers.
✔ L'ambiance sonore.
✔ Rotation sur 360°.

✔ Une relative lassitude.
✔ Petits défauts.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 133, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Win95.

Le contre-avis d'Éric

Certes, Zork Nemesis peut fasciner par son ambiance Mystienne délicatement teintée d'ésotérisme mais, de mon point de vue, il reste en deçà du soft de Broderbund, plus captivant, étrange et dépaysant. Par ailleurs, et cela contrairement à Lighthouse, il n'offre pas d'apport spécifique au regard de son illustre prédécesseur, comme par exemple une dimension cinématique. Ces quelques réserves mises à part, Zork Nemesis n'en est pas moins un jeu esthétique et parfaitement réalisé... donc très recommandable.

INTÉRÊT : ★★★★


GRAND JEU GRATUIT
Virgin Interactive / Les Chevaliers de Baphomet / Génération 4
Un bon pliage et un peu de réflexion
en diront plus que toute l'image.
Découvrez toute la phrase mystère
et le personnage caché des
CHEVALIERS DE BAPHOMET et
gagnez un week-end pour 2
à Londres avec visite des
Studios Revolution ainsi que
de nombreux cadeaux en
appelant le 36 68 94 95* ou en
tapant le 3615 Virgin Games* tout
simplement sur minitel pour
répondre à ces énigmes.
REFLEXION FAITE
Extrait du règlement
• La société Virgin Interactive Entertainment organise du 25/09/96 au 31/10/96 un grand jeu gratuit (sans obligation d'achat) intitulé Les Chevaliers de Baphomet.
• Ce grand jeu est doté d'un week-end pour 2 personnes à Londres avec visite des Studios Revolution et de 150 médailles Chevaliers de Baphomet.
• Un tirage au sort pour déterminer les gagnants aura lieu le 18/11/96.
• Les règlement est déposé chez Maître Caillot, huissier de justice. Pour l'obtenir, il suffit d'en faire la demande écrite à Virgin Interactive Entertainment - 233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris.
REVOLUTION
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
© Revolution Software. Les Chevaliers de Baphomet is a registered trademark of Revolution Software. All rights reserved. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
A
B Plier de A à B
*2,23F la minute

Gene Wars

Cinq clones à la une

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **BULLFROG/E. A.**
GENRE : **GESTION/STRATÉGIE.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 350 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 8 MO, LECTEUR CD.**



Vous doutiez qu'un jeu de gestion/stratégie en temps réel ne ressemblant pas à Warcraft 2 ou Command & Conquer puisse voir le jour avant une décennie ? Et bien détrompez-vous, désormais, ce jeu existe et s'intitule Gene Wars. Et en plus, il est drôle !





▲ En fin de séquence d'installation du jeu, un énorme mutant scrofuleux jaillit à l'écran en rugissant.

La scène cinématique donne ▲ le ton : vous allez jouer au petit généticien.



Arrivée sur une nouvelle planète. Non, ne repartez pas (j'ai oublié ma brosse à dent) ! ▶

ON PARLE toujours du coût humain d'une guerre mais on oublie souvent le coût écologique. C'est très salissant, une guerre, surtout futuriste. Sur terre, parce qu'on mène rarement une économie de guerre en s'embarrassant de considérations environnementales. Dans les cieux, parce qu'on parsème rapidement l'espace de débris de vaisseaux et autres morceaux de pilotes. Pourtant votre peuple s'amusait bien en mettant frénétiquement dans la tronche de ses trois ennemis héréditaires (et réciproquement) ! Vous êtes seulement allés un peu trop loin en portant atteinte à l'équilibre écologique cosmique. Suffisamment loin en tout cas pour attirer l'attention des Éthérés, un peuple écolo qui ne comprend rien aux plaisirs de la destruction tous azimuts. Or si les éthérés sont néo-babas, ils sont loin d'être néo-cools. Ils ont donc distribué quelques claques aux belligérants puis vous ont signifié que si vous recommenciez, ce serait carrément la grosse fessée. C'est qu'ils ne rigolent pas avec l'écologie, les Éthérés ! Ils ont même décidé que vous méritiez tous les quatre de suivre une bonne vieille rééducation à l'ancienne, de celles qui se résument entièrement dans la proposition « tu fais ça ou je te colle une baffe ». Là où ils poussent un peu, ces @$£# d'Éthérés, c'est qu'ils exigent que vous effectuiez pour eux divers Travaux d'Utilité Commune. Déjà que vous n'étiez déjà pas très chaud pour renoncer à vos tentations délétères... devoir assurer en plus la croissance économique et écologique d'une multitude de planètes, c'est le goulag ! Bon, cela dit, vous obtempérez quand même. Avez-vous le choix d'ailleurs ?



Avant d'installer ▶ une nouvelle infrastructure, assurez-vous qu'elle sera raccordée au réseau électrique (100 % pas nucléaire).

Éthérés = profs !

Vous sélectionnez donc un équipage de spécialistes puis les dirigez vers leur première mission. Euh... non, pas des spécialistes truffés d'armes brinquebalantes... vous ne perdez pas facilement vos mauvaises habitudes, vous ! Non, plutôt une équipe d'experts susceptibles de valoriser les ressources d'une planète. L'ingénieur construira diverses infrastructures, les réparera et les améliorera. Le généticien étudiera les nouvelles espèces xénomorphes rencontrés pour ensuite les cloner. Le botaniste ramassera diverses graines de plante pour les semer ailleurs. Le berger assurera la défense active de votre base tout en orientant le comportement des clones que vous aurez créés. Oh, c'est sûr, comparée à l'armée de vétérans que vous dirigiez jadis, ces spécialistes là font un peu débutants... mais bon, vous vous doutez bien que reconvertir des bataillons entiers de militaires n'a pas été chose facile ! De toute façon, ils continueront à apprendre sur le terrain, soit en pratiquant leurs compétences avec régularité, soit en s'approchant d'un monolithe « de science infuse » que les Éthérés envoient parfois sur votre base pour vous récompenser de votre bonne conduite... des bons points quoi ! Ouais, d'ailleurs, en y pensant bien, ces fameux Éthérés partagent beau-



En menant quelques ▲ clones dans ces faisceaux, les Éthérés vous donneront peut-être un mégalithe (le bon point géant).

coup de caractéristiques avec les Instits, un peuple jadis réputé pour ses pratiques affreusement barbares (dont le fameux « contrôle surprise »). Ils vous apprennent à développer vos colonies, surveillent vos agissements, vous récompensent, vous punissent… et, bien sûr, dès qu'ils ont le dos tourné, vous en profitez pour faire des tonnes de bêtises !

Peace and Love…

Au début, pourtant, vous êtes sage comme une image. Et c'est normal, vous êtes alors plein de bonnes résolutions pacifistes et, surtout, vous ignorez tout des procédures à suivre pour atteindre les objectifs fixés par les Éthérés. Ainsi, lorsque vos quatre spécialistes descendent de leur p'tite fusée sur la première planète/mission du jeu, ils semblent complètement déboussolés… et vous aussi. Vous écoutez donc sagement les conseils que les Éthérés vous prodiguent via messages écrits et parlés. Je vous résume ce qu'ils m'ont dit, donc ce que j'ai fait docilement… du moins dans ▶



▲ Mon botaniste tente ici de cultiver une espèce qui s'accommode mal aux conditions climatiques. Et, euh, effectivement, ça pousse mal.



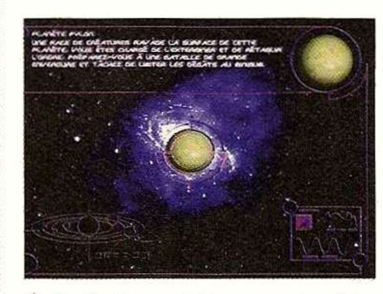
T'as vu la grosse colonie ! Bon, elle est un peu déserte mais elle a eu jadis des moments d'intense activité...



Si vous installez une base de lancement, vous pourrez rapatrier/débarquer les spécialistes de votre choix.



Votre berger sait parler aux clones. Ils se mettent à copuler frénétiquement... mais, euh, seulement pour lui faire plaisir.



Contrairement à ce que suggère cet écran, vous ne choisissez pas la planète sur laquelle vous allez débarquer.

un premier temps. Pour commencer, sachez que le principe du jeu consiste à satisfaire les exigences des Éthérés, or leurs exigences, je vous le répète, sont entièrement tournées vers la croissance, la vie, l'équilibre et autres principes très « peace and love ». Pour tout créer, produire, faire croître et multiplier... vous aurez besoin d'une substance - le Goop - que vous récupérerez par extraction de gisements minéraux et recyclage de déchets (végétaux ou animaux). Avec cette matière première étonnement polyvalente, vous pourrez construire divers bâtiments et créer des clones. Il vous faudra également une source d'énergie pour faire fonctionner les équipements, vous l'obtiendrez grâce à des plaques photosensibles et un générateur. C'est l'ingénieur qui s'occupera de construire les infrastructures. Vous cliquez directement sur son sprite, puis sur le bâtiment à construire (dans une série d'icônes) et enfin sur l'emplacement désiré. Comme dans Warcraft 2, vous pouvez placer un bâtiment n'importe où sur la carte.

À la tête de clones

En dehors des plaques photosensibles et du générateur, indispensables au fonctionnement de tout équipement, l'ingénieur peut également construire des extracteurs, des centres de recyclage, des silos de Goops, une base de lancement (pour rapatrier ou faire venir d'autres spécialistes - dans la limite de cinq), une scierie (permet l'amélioration des structures), un bouclier de force... mais surtout un centre de clonage. Important, le centre de clonage ! Les clones constituent en fait le pivot de votre réussite : ils font tout ! Les mules transportent les plantes et les créatures mortes vers le centre de recyclage, les crabes aident votre ingénieur dans l'amélioration des infrastructures, les grenouilles et les oiseaux partent en reconnaissance, et les dinosaures piétinent tout sur leur passage... en dehors de ça, ils interviendront avec plaisir pour molester les créatures en-

Dès que vous rencontrez un nouvel élément de jeu, une fenêtre s'affiche pour vous en décrire la fonction.





Dès le début de cette mission, je dois réparer une base désertée et, dès le début, des clones ennemis me tombent dessus.



Les champs de force peuvent être franchis... mais au prix de quelques dégâts corporels.

▲ Il arrive parfois qu'une certaine confusion règne dans les combats. Que personne ne bouge, j'ai perdu une lentille de contact !

La page de bilan après victoire (ou défaite). Ici un gros score mais c'est rare.

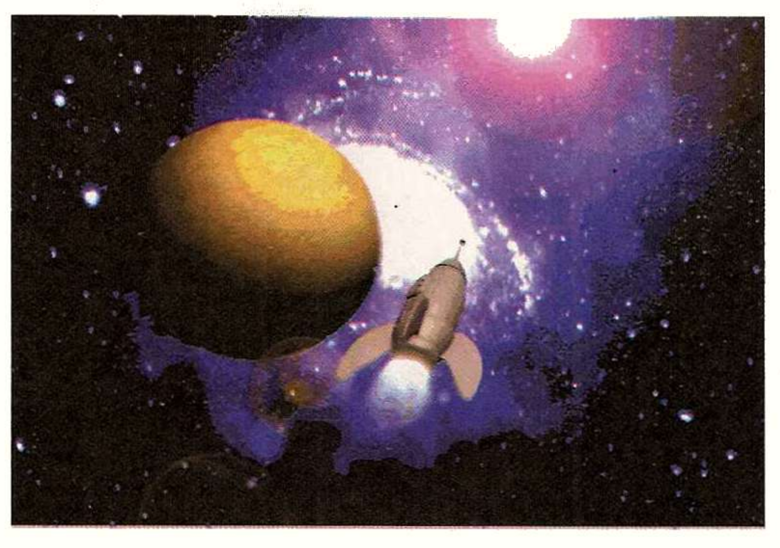
nemies. Pour produire des clones, la procédure est très simple. Il suffit de sélectionner votre généticien puis de lui faire étudier une espèce animale inconnue et cela jusqu'à pouvoir la cloner sans risque (au-dessus de 50 % de connaissance de l'espèce). Ensuite, à partir du centre de duplication génétique, vous pourrez produire autant d'exemplaires de la même espèce que vous le souhaitez (dans la limite de vos stocks de Goops). Ils vous suffira ensuite de sélectionner vos clones puis de les affecter à la tâche dans laquelle ils excellent. Cela dit, même en pleine activité, vos créatures conservent une certaine autonomie. Si un ennemi passe par exemple à la portée d'une mule alors qu'elle ramassait des plantes, elle interrompra sa tâche, attaquera l'ennemi, le tuera (en étant optimiste), transportera son corps au centre de recyclage, puis retournera ramasser des plantes.

Semez la vie...

Seules dimensions pour lesquelles vos clones peuvent avoir besoin d'une assistance extérieure : la bouffe, le combat, et la reproduction. Le berger est là pour les inciter à adopter les comportements adaptés. Après avoir sélectionné le comportement désiré, vous lui faites planter un bâton dans le sol et, dans une zone circulaire dont le diamètre dépend de son niveau de compétence, les clones se nourrissent et deviennent ainsi plus résistants, ils libèrent leurs instincts animaux d'où une plus grande pugnacité au combat ou ils forniquent comme des sauvages et donnent naissance à une nouvelle bestiole par couple. C'est d'ailleurs par le procédé de la copulation frénétique que vous obtiendrez des hybrides, comme les mulocrabs, crabobirds, frogobirds, etc. Votre généticien pourra ensuite les étudier afin que vous puissiez les produire directement dans votre centre de clonage. Bien sûr, au bout d'un moment, les clones meurent et c'est triste... mais leur recyclage en Goops vous permettra de recréer la vie, et c'est moins triste. Le botaniste lui aussi crée la vie : il ramasse des graines puis les plante en optimisant le rendement des cultures (la croissance d'une espèce végétale dépend de la nature du sol). Plus vous générez de clones et de plantations, plus les Ethérés sont contents (un graphe vous indique leur niveau de satisfaction). Le problème c'est que vous êtes rarement seul sur une planète : vous avez des ennemis (ordinateur ou humains, jusqu'à quatre en réseau) qui, eux, ne se gênent pas pour vous lancer des hordes de clones sur la tronche !

...Semez la mort !

Alors au début, vous vous défendrez contre eux en lâchant vos propres clones ou en installant des tours de protection autour de votre colonie... mais après, vous allez sûrement vous fâcher et envoyer vous-même des clones chez l'ennemi. C'est une grosse bêtise (mais c'est tellement bon) car les Éthérés n'apprécient guère qu'on explose des installations ou qu'on élimine des êtres vivants. Ainsi, si vous détruisez plus que vous ne produisez, ils profiteront de leur prochain passage pour réduire en cendres quelques-unes de vos infrastructures (ils survolent régulièrement votre base en OVNI pour contrôler votre « rééducation »). Voilà grosso modo, les principes de jeu de Gene Wars. Ils sont tout à la fois originaux et d'une étonnante richesse au point que,



Chargement d'une mission... ben, non, ceci n'est pas une scène cinématique.


SURFACE
PC CD ROM
COMPRO GAMES
GAMETEK

L'avis d'Éric



Gene Wars dégage un foisonnement chaotique tout à la fois stimulant et perturbant. De ce point de vue, il partage moult points communs avec Powermonger, un soft conçu par Bullfrog y a six ans. À l'époque, j'avais préféré Populous, un jeu original structuré autour de principes simples. Je n'ai pas changé d'avis aujourd'hui, et si j'ai énormément apprécié l'univers délirant de Gene Wars, je pense toujours que la vraie richesse d'un jeu ne réside pas dans la complexité de ses modalités de fonctionnement. Un bon jeu quand même.



J'ai perdu. Les Éthérés, peu charitables, me poursuivent même dans l'espace pour me finir au laser.

même après 15 heures de pratique intensive, vous découvrirez encore de nouveaux éléments susceptibles d'influer sur vos stratégies de jeu. Pourtant, ce n'est pas cette dimension purement ludique qui vous accrochera d'emblée mais l'univers franchement délirant dans lequel vous serez plongé. Je pense ici aux graphismes, tout à la fois superbes (SVGA, sols en 3D texturée) et « décalés » (sprites très BD des personnages) mais surtout à l'environnement sonore : bruitages hilarants (en émergeant du centre de clonage, les clones font un « plop » dont je ne me lasse pas... mais bon, il est vrai que j'ai l'enthousiasme assez puéril), phrases prononcées par vos experts extraites d'anciens films de science fiction du genre *They Came From Venus* (« C'est exactement ce qu'Ils veulent ! » par exemple)... même s'il n'est pas d'une exceptionnelle diversité, l'environnement sonore de Gene Wars est de loin le plus fun jamais réalisé dans un jeu de gestion/stratégie. Reste que, même s'ils ne sont pas tout à fait comparables, Gene Wars n'a pas les qualités d'un Warcraft 2.

Avec leur look de « Casper le fantôme », qui aurait pu imaginer que les Éthérés avaient un tel pouvoir de destruction !







Même ici, dans un jeu de gestion/stratégie, on retrouve la beauté des paysages « Bullfrog », avec un style assez « Magic Carpet ».

Des crabes traversent même les flots pour venir me blaster. Je les attends avec un berger (qui va rapidement s'improviser cuisinier).

L'interface n'est pas d'une homogénéité stupéfiante (elle diffère d'un spécialiste à un autre) ; les sprites des unités, trop petits, sont souvent difficiles à voir et à sélectionner ; la relative autonomie des clones ne permet pas d'élaborer de tactique solide d'où parfois un sentiment de confusion que la mauvaise « lisibilité » de l'ensemble renforce encore... bref, si ce jeu emballera complètement les amateurs de softs légèrement décalés, il risque de décevoir les passionnés de wargames qui, à l'instar de certains militaires (tous ?), « ne veulent voir qu'une seule tête ». Mais, après tout, l'intention des Éthérés n'était-elle pas de vous sortir de vos traditionnels comportements bellicistes ?

Éric Ernaux



Personne ne se trouve dans ma base pour la protéger contre les attaques des clones ennemis. Ça sent la fin de règne !

Le contre-avis d'Olivier

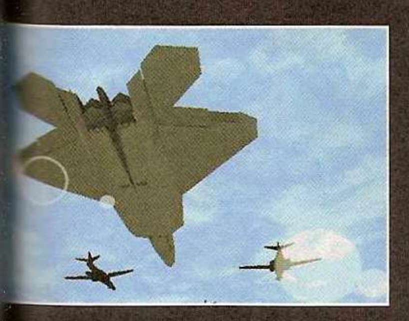
Non seulement l'univers de Gene War est délirant, mais l'aspect « croisement génétique » est une excellente idée (mais pas assez développée à mon goût). Même si la difficulté est assez élevée et que les premières missions ne sont pas données, on se fait une joie de découvrir de nouvelles bestioles afin d'allez faire de petites opérations punitives, d'autant que l'ambiance à la Planète Interdite est géniale. Un petit regret, il devient difficile de pister une créature bien précise lorsqu'elles commencent à pulluler. Excellent !

INTÉRÊT : ★★★★



LA CHASSE EST OUVERTE !

« F22 sera au PC ce que F29 fut à l'Atari : Une Révolution » Génération 4
« F22 est un simulateur de vol qui nous a vraiment surpris » Joystick







Transpercer un ciel rouge sang. Survoler des terrains immenses. Jouer avec la vie et la mort. Esquiver l'ennemi au dernier moment.

Le défi qui vous est lancé est de taille. F22 Lightning II vous offre une jouabilité inégalée, une ambiance surprenante, des graphismes de pointe, la qualité du son numérique en stéréo. Gémissements et grincements de dents garantis.

Et c'est encore plus captivant jusqu'à 8 joueurs en réseau, par modem ou en liaison directe.

Priez pour avoir les nerfs assez solides!

NOVA LOGIC ™



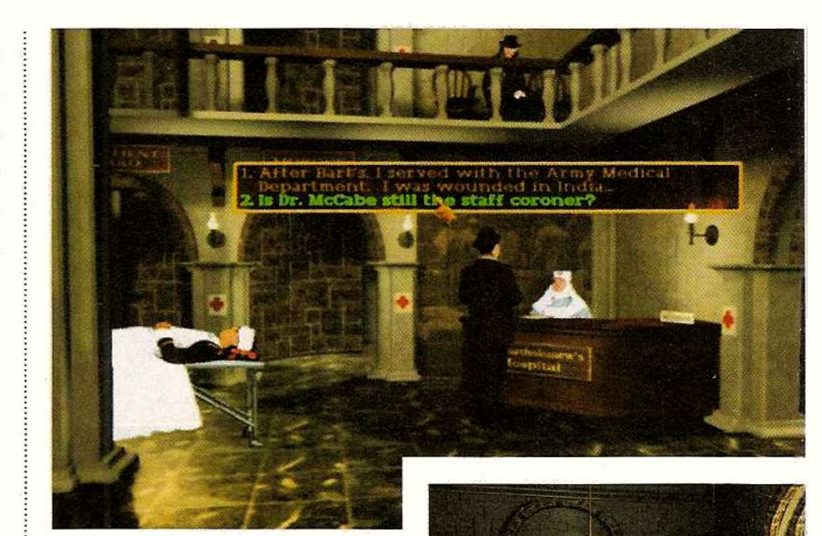
Retrouvez F22 sur Internet: http://www.ubisoft.fr

Sherlock Holmes 2

Conan, le retour

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**ELECTRONIC ARTS.**
GENRE :	**AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPO V.F. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Ah, ah, quel facétieux je fais ! Naïfs, vous avez tous cru que ce jeu d'aventure vous ferait incarner un héros musculeux. Et bien non, il s'agit en fait du second volet des célèbres aventures de Sherlock Holmes, le personnage de Conan… Conan Doyle.



▲ Cette infirmière commence à me prendre sérieux les squetches et il n'y a même pas « sale @$#£ ! » dans la boîte de dialogue !

Il est mort ? Non, il préfère dormir la tête sous un drap, crétin ! ▶

VOUS SAVIEZ, vous, que Sherlock Holmes avait un frère ? Moi pas, j'ai toujours cru qu'il était l'unique produit d'une relation frénétiquement sexuelle entre un incube et une vierge. Euh… non, vous avez raison, ça c'est Merlin. Je les confonds toujours… la pipe sans doute. Quoi, Merlin ne fumait pas la pipe ? Et dans *Le Seigneur des Anneaux*, alors ? Ah… ce n'est pas le bon Merlin… l'authentique, celui de la Table Ronde, ne fumait pas la pipe… vous êtes sûr ? Mouais, bon, de toute façon nous ne sommes pas là pour parler de Merlin mais de Sherlock Holmes qui lui, c'est sûr, fumait la pipe. Ce que j'ignorais, je le répète, c'est qu'il avait un frère nommé Mycroft. Or, c'est là que ça devient drôle, à peine ai-je le temps d'apprendre l'existence dudit frérot que ce dernier attrape un vilain coup de chaud au Diogene's Club, un club privé londonien dans lequel il est préférable d'être à la fois masculin, riche et bouffi de cholestérol. Enfin, « coup de chaud », je donne dans l'euphémisme. Disons plutôt que Mycroft a mal supporté l'explosion criminelle de son club privé, d'autant plus qu'il se trouvait à l'intérieur en train de siroter un whisky pur malt. Volontiers cynique, vous hurlez alors : « ouah, tant mieux, du boulot pour le célèbre détective au couvre-chef ridicule ! ». Ben non, même si, quand ils étaient mômes, cet @&#$ de Mycroft lui piquait toujours sa loupe pour immoler des fourmis, Sherlock tenait beaucoup à son frangin. Il est donc profondément affecté par sa mort et, oubliant sa paranoïa légendaire, il va même jusqu'à croire à la version officielle de l'accident, le sot ! Plus grave, Holmes sombre dans l'autisme et s'enferme dans sa chambre pour pleurer. Watson, inquiet pour la santé mentale d'Holmes, décide de mener l'enquête.

Élémentaire, mon cher Holmes !

C'est ici que s'achève la scène cinématique d'introduction, une simple séquence de jeu dans laquelle vous n'intervenez pas. Après, si vous avez bien suivi le développement de l'intrigue, vous prenez les commandes de Watson. D'accord, ça fait un peu mal d'incarner un subalterne, cela dit, quand vous aurez apporté à Holmes la preuve qu'il s'agit bien d'un attentat, celui-ci sera convaincu de la nécessité d'une enquête sérieuse et vous prendrez alors son rôle. En



▲ À chaque transition d'un lieu de la ville à un autre, une belle carte postale d'époque. On vous gâte !



◀ Un extrait de la scène cinématique d'introduction.
Holmes : - Mycroft !
Mycroft : - Argh !



◀ Usage de l'inventaire. Le problème, chez Electronic Arts, c'est qu'il ont une légère propension à la démesure.

Le commissariat. Chacun des personnages bénéficie d'une animation qui lui est propre, on s'y croirait ! ▼



attendant, c'est Watson sinon rien. Il est gras, moustachu et pixélise outrageusement, mais bon, cela n'a rien de véritablement surprenant puisque, à l'instar de tous les personnages du jeu, il se meut en vidéo digitalisée sur fond de décors finement ciselés (SVGA). Alors c'est moche ? Non, c'est moins beau, mais une chose est sûre : cela ne nuit absolument pas à la dimension qui constitue le point fort de ce jeu, son ambiance « Angleterre victorienne ». Cette ambiance, vous la découvrirez dès vos premiers pas dans les rues de Londres, on s'y croirait ! Policeman en faction, joueur de bonneteau, gamin d'la rue, marchand de journaux, nécessiteux… vous êtes rapidement immergé dans un univers proche de celui des romans de Dickens et, bien sûr, de Conan Doyle. De ce point de vue, le travail effectué par les concepteurs mérite d'être souligné : décors dessinés à partir de photographies du siècle dernier, costumes des personnages d'une parfaite fidélité historique, aucun anachronisme décelable à l'œil nu et de nombreux personnages animés… tout cela donne au joueur le sentiment d'être au cœur des rues et des lieux publics de l'époque (commissariat, hôpital, etc.), avec leurs métiers et leur activité humaine. Bref, l'ambiance de Sherlock Holmes 2 est un régal !



▲ Il est mort ? Non, il préfère dormir la tête sous un drap, crétin !

Nobody is perfect

Reste que d'un point de vue purement ludique, le bonheur n'est pas absolu. Certes, la réalisation est irréprochable, et en dehors de quelques sauts dans les animations qui donnent aux personnages une dimension « film muet » assez amusante (car finalement elle ne dépare pas avec l'ambiance du jeu), tout est impec'. L'interface s'avère classique mais confortable : clic gauche à l'écran pour les déplacements et clic droit pour agir sur les éléments de l'envi- ▶



▲ À l'époque, au moins, les femmes de ménage avait de la correction !



◀ Le plan général qui vous permet de transiter d'un lieu à un autre. D'autres localisations apparaissent au fur et à mesure du jeu.





Le Diogene's Club avant et après attentat. Question charge explosive, les terroristes n'ont pas fait dans la dentelle.

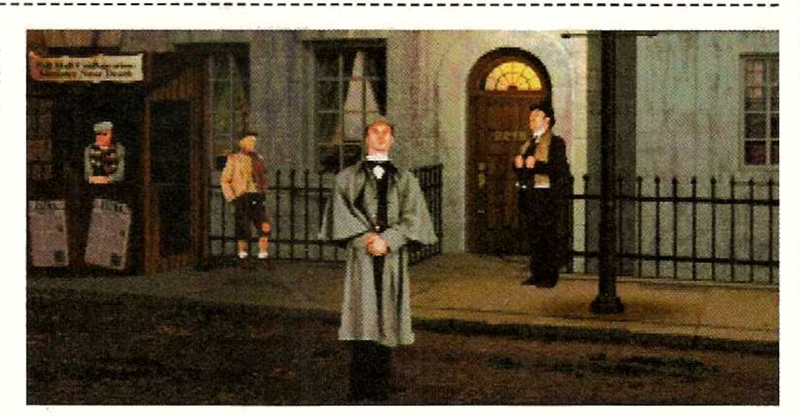


▲ En regardant les objets environnants, vous obtiendrez souvent des précisions historiques à leur sujet.



▲ Une petite expérience de chimie amusante. Si ça explose (modérément), c'est bon signe.

Photo de famille ▶ devant l'appartement de Holmes (ici au premier plan).



ronnement (ouverture d'un menu comportant les diverses actions envisageables au regard de l'objet sélectionné). La gestion des personnages est très réaliste, toute action engagée faisant l'objet d'une animation vidéo spécifique (Holmes enfile même son manteau avant de sortir de chez lui !). Quelques petits jeux en scène vidéo (bonneteau, analyse chimique de composant, etc.) viennent agrémenter l'enquête d'une petite touche de diversité. En fait, ce jeu serait parfait… si votre progression dans le jeu dépendait entièrement de la logique de vos actions. Non que toutes les modalités de progression soient complètement délirantes mais, dans un jeu d'aventure linéaire, il suffit souvent d'un rien pour entraîner le joueur dans des comportements répétitifs à forte teneur en pénibilité. Devoir effectuer une succession d'actions crétines par exemple, comme examiner des panneaux parfaitement lisibles à l'écran afin d'obtenir ensuite la possibilité de poser une question n'ayant qu'un rapport lointain avec lesdits panneaux. Ou encore, découvrir qu'un objet d'abord impossible à ramasser peut, plus tard dans le jeu, rejoindre votre inventaire, et cela sans que vous sachiez pourquoi l'action devient soudainement possible.

En quête de logique

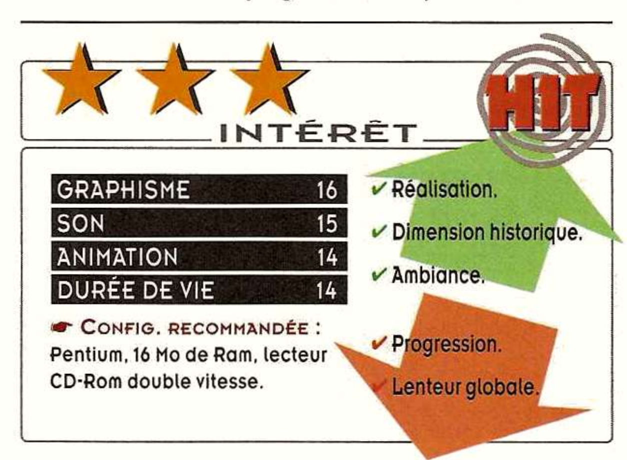
Dès lors, si vous pensiez pouvoir progresser dans l'enquête sans vous infuser tous les dialogues (vivants, réalistes, mais longs) ni balayer l'écran à la souris en quête d'objets actifs, c'est râpé ! D'ordinaire, c'est déjà à peine supportable, mais pour un jeu d'investigation criminelle, devoir parfois renoncer à toute démarche logique au profit d'automatismes de jeu, c'est franchement pesant ! Reste que ce jeu à fort ancrage historique, plutôt bien réalisé et doté d'un scénario original intéressant, mérite un large détour… si vous êtes nostalgique de l'époque victorienne ! Euh… il en reste ? ■

Éric Ernaux

L'avis d'Éric



Vous vous souvenez du Mystère de Maître Lu ? Et bien, Sherlock Holmes 2 partage avec ce jeu une esthétique SVGA très honorable et des comportements des personnages chiadés à l'extrême (réalisme des animations et des dialogues). Il présente également le même défaut : un manque de rythme assez dommageable. Cela dit, Sherlock Holmes 2 possède une ambiance autrement plus cohérente et travaillée que celle de Maître Lu même si, en contrepartie, il souffre de quelques imperfections dans les modalités de progression. Bref, vaut voir.





▲ Les déplacements de votre personnage s'effectuent parfois par scrollings successifs.

RE' LU ? CH-CHT ? MAUG ?"

Préparez-vous à affronter d'étranges individus...



DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

modes de jeux : contre l'ordinateur, 2 joueurs reliés en série, 2 joueurs avec modem, squ'à 7 joueurs en réseau, jusqu'à 7 joueurs sur Internet (Windows 95® seulement).

plorez de nouvelles planètes, découvrez toutes leurs ressources et gérez croissance d'une colonie dans l'espace.

oisissez d'être la race humaine ou l'une des 6 races extra-terrestes, avec chacune rs caractéristiques uniques.

omez sur la carte de la planète en 3-D pour voir dans le détail des édifices, s véhicules ou des habitants en particulier.







JOYSTICK :
"A ne rater sous aucun prétexte (...) Sur Internet, Deadlock, qui est déjà excellent, explose totalement pour frôler le chef-d'œuvre."
intérêt : 92 %

GÉNÉRATION 4 :
"Le tutorial est excellent... L'interface est très conviviale."

CD-ROM MAGAZINE :
"Une excellente simulation."
4/5

PC TEAM :
"Clairement, il s'agit de la meilleure interface de gestion que l'on ait vu."
87 %

PC LOISIRS :
"Deadlock s'avère être un jeu de simulation stratégique complet, alliant agréablement gestion économique et guerrière dans un cadre original."



ACCOLADE



PC CD-ROM



Meridian 59

Le jeu prend enfin vie !

FORMAT :	PC CD-ROM, WINDOWS 95.
ÉDITEUR :	3DO STUDIOS.
GENRE :	JEU DE RÔLE ONLINE.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE/N. C.
CONFIG. MINI. :	PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.

Si les cartes accélératrices promettent de révolutionner les graphismes des jeux futurs, une autre révolution, dont Warbirds et Meridian 59 sont les premiers signes annonciateurs, promet de changer pour toujours votre façon de jouer : le jeu en ligne.

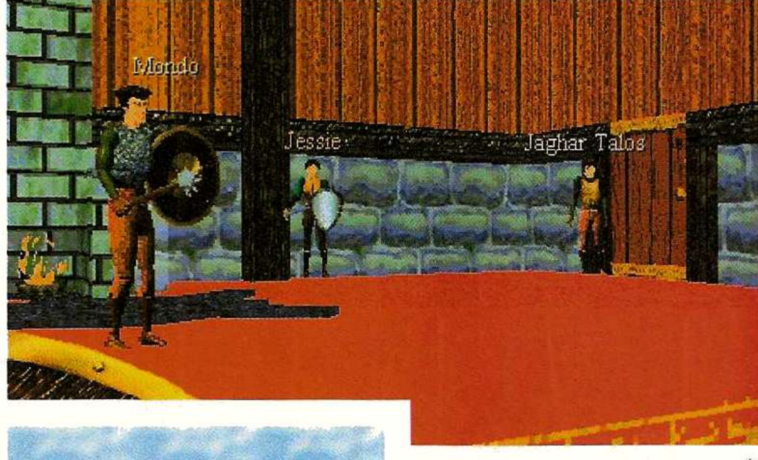
SIX HEURES, du mat', la ville commence à s'animer, ces messieurs des Télécom nous assènent à nouveau le plein tarif, et une nouvelle page de mes aventures dans le monde de Meridian vient d'être tournée. Après les « au revoir, à la prochaine » d'usage aux membres de ma Guilde, je repasse rapidement les événements de la journée : la guerre terrible entre le Dragon Order et les clans du Kindred, qui a entraîné dans la tourmente la moitié du monde de Meridian ; cette bataille rangée qui a fait de moi un meurtrier, écrivant à jamais mon nom en lettres de sang aux yeux des autres. Mais qu'importe, mes choix étaient justifiés, en complet accord avec ceux de ma Guilde, et comme dans la vie, il est impossible de revenir sur le passé. Tant de choses se sont déjà déroulées dans l'existence virtuelle de ce personnage, que je ne peux me résoudre encore à y mettre fin, et prendre un nouveau départ. Futur aventurier de Meridian, écoute mon histoire, et réfléchis-y à deux fois avant de mêler le fil de ta nouvelle vie virtuelle à l'écheveau formé par l'expérience de tous ceux qui, avant toi, ont vécu, se sont battus, et sont morts parfois, sur le sol texturé que tu foules maintenant, tes doigts encore hésitants sur ton clavier.

Il suffit de double-cliquer sur un objet de votre inventaire pour en obtenir une description et ▼ pouvoir l'utiliser.



Une nouvelle naissance

Je suis né sur le serveur 5 de Meridian 59, qui est en fait constitué de mondes parallèles, exactement semblables, mais habités par des personnages différents. Chacune de ces bulles possède en fait sa propre culture, dessinée par les différents événements qui s'y sont déroulés. À ton arrivée tu seras transporté dans une de ces bulles, avec pour seul guide la volonté nébuleuse des dieux. Peut-être nous nous rencontrerons un jour, peut-être jamais, mais dans tous les cas je te souhaite de vivre une aventure aussi riche que la mienne. Comme toi maintenant, mes premiers pas furent guidés par l'inexpérience, et le besoin suprême de m'adapter à une culture qui m'était assez étrangère. La plupart des habitants de Meridian utilisent une langue d'outre-mer, l'anglais, et il t'en faudra quelques rudiments pour parvenir à communiquer avec eux. Heureusement, quelques personnages partageant ta langue, provenant du Québec ou de France, te permettront de faire partager tes expériences dans ton propre idiome. Dans la détresse de tes premiers instants, tu pourras émettre un



Réunion de ma Guilde dans ▲ notre Hall. Toute personne cherchant à franchir son seuil sera tuée sans sommation !

◀ De nombreux personnages n'hésiteront pas à vous faire un signe amical, mais gardez quand même une main sur votre épée.



▲ La fontaine de la ville de Tos est le lieu de rendez-vous habituel d'aventuriers de tout poil.

appel d'aide en broadcast, ce mode de conversation te faisant entendre de tout le monde. Si alors un francophone se trouve présent, il acceptera peut-être de t'aider dans ces premiers instants à la fois si dépaysants et si merveilleux.

Une heureuse rencontre

Ma mémoire reste un peu confuse quant à mon premier échange amical avec un habitant de Meridian. Comme toi, je venais au monde, avec 20 points de vie (hps), et à peine plus de point de mana, que je pouvais utiliser pour lancer des sorts. Je ne disposais au départ que d'une poignée de ces derniers, ainsi que d'un skill me donnant une meilleure aptitude au combat. Pour reprendre mon récit, je me retrouvais tout au début de ma vie dans une ville étrangère du nom de Marion, et hélait une jeune femme, une guerrière sans doute, vu la cotte de maille qui la revêtait. Elle s'arrêta, se tourna vers moi, et à ma grande surprise son visage se fendit d'un large sourire tandis que sa main se levait en signe de bienvenue ! J'osais à peine croire que l'être que je voyais s'animer devant moi était réellement doué d'une conscience propre. Amusée par mon étonnement, la jeune femme m'emmenait dans une taverne, un des rares endroits de Meridian où l'on pouvait discuter en toute quiétude. Sans perdre de temps, elle me fit vite comprendre que dans les premiers temps ma vie était constamment en danger, et que je devrais faire mes premières armes sur des monstres mineurs comme les bébés araignées, les centipèdes, les rats ou les fourmis géantes. Je compris vite que les régions habitées par des monstres encore plus dangereux me seraient longtemps interdites, sans escorte du moins. Elle prit le temps de m'expliquer que je devrais dès le départ choisir mon orientation : devenir un guerrier, un magicien, ou un prêtre. Pour devenir guerrier, il me faudrait acquérir des skills de combat, rassemblés sous le nom de Weaponcraft, me rendant plus efficace dans l'esquive et le maniement des diverses armes que je serais amené à utiliser. La magie est très puissante dans Meridian, avec quatre écoles de magie différentes, Faren, Kraanan, Shal'ille, et Qor, comprenant chacu- ▶



◀ Rien de tel qu'une table reculée dans une auberge bien tranquille pour taper la causette avec un compagnon d'aventures.

La Netiquette

Quand vous entrez dans le monde de Meridian, n'oubliez pas que vous n'y êtes pas seul, et que les Américains, représentant la grande majorité des joueurs, n'apprécient pas l'usage intempestif d'un langage grossier. Il convient aussi de respecter certaines règles de bonne conduite sur le Net valable dans le jeu, aussi appelée Netiquette. Évitez l'usage du « broadcast », sauf s'il est justifié, car comme il se répercute sur tous les autres joueurs connectés, il bouffe de la bande passante et peut ralentir le jeu pour tout le monde. Évitez aussi de taper vos messages en capitales, ces dernières étant assimilées à une grosse colère, sauf si vous avez une bonne raison de piquer votre crise. Dans le cadre plus strict du jeu, ne piquez pas les trésors des autres ! Si vous n'avez pas tué la bestiole, prendre le trésor libéré par un monstre mort est associé à un vol. Vérifiez que personne ne désire le récupérer avant de vous l'approprier. En règle générale, ne vous impliquez pas dans un combat sans avoir demandé ou y être invité.



◀ La nuit, dans le cimetière de Tos, les Zombies sortent des tombes. L'endroit devient vite très prisé, et regorge de monde !



▲ Ces araignées, en plus de leur aspect repoussant, peuvent vous empoisonner, vous faisant perdre vigueur et points de vie.

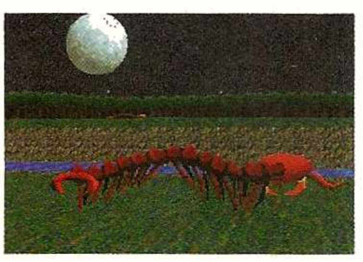


◀ Tandis que deux aventuriers tapent tranquillement la causette auprès d'une rivière, une fourmi géante s'approche en traître.

Une fois touché, ce node de Mane augmentera définitivement vos points de sorts. Meridian en comprend neuf, mais pas toujours faciles d'accès !



Ce centipède se prélasse langoureusement au clair de lune, et ne vous attaquera pas si votre karma est positif.

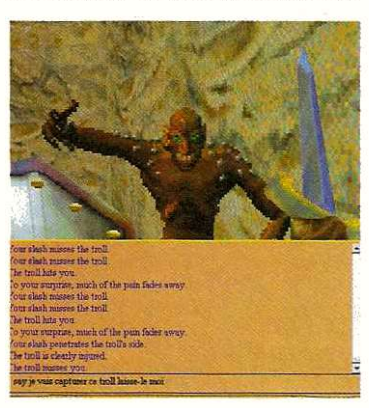


ne une bonne dizaine de sorts répartis selon leur puissance en cinq niveaux différents. Le seul inconvénient, c'est que plus je choisirais d'écoles en même temps, y compris Weaponcraft, plus j'aurais de mal à progresser de front dans toutes ces disciplines. Aussi me conseilla-t-elle de me spécialiser dans deux d'entre elles quitte à en adopter une troisième quand les premières seraient maîtrisées. Désirant devenir Ranger, j'optais en mon fort intérieur pour Weaponcraft et l'école de magie de Faren, disposant de sorts me permettant de me déplacer aisément dans l'obscurité.

Premiers pas

Avant de me quitter, la jeune femme me fit don d'une hache et d'un petit bouclier, qui m'aideraient dans mes premiers combats. Ainsi quittais-je la ville de Marion pour m'enfoncer dans la forêt d'Ileria, apprenant à marcher, courir, et regarder autour de moi, aussi bien vers le haut que vers le bas. Mes premiers combats m'apprirent l'humilité, car en plus d'être maladroits, mes coups ne faisaient pas grands dommages, et mon premier sort de Faren « zap », faisait plus tordre les monstres de rire que de douleur ! Mais après quelques escarmouches où j'échappais de peu à la mort, je reçu soudainement des messages de ma conscience me disant : « You suddenly feel a little tougher », ou : « You have improved in the art of slash ». Effectivement, mes points de vie étaient montés de façon permanente à 21, et mon skill « slash » c'était amélioré de 1 % ! Je compris alors que ce serait seulement en mêlant mon sang à celui des monstres de Meridian que je pourrais devenir plus fort, et progresser dans les skills qui feraient de moi un combattant redoutable. Comme ces combats en succession rapide m'avaient drainé de beaucoup de vigueur, j'appris aussi à ne pas partir sans provisions pour la reconstituer régulièrement. En effet, plus elle restait haute, plus mes points de vie et de mane remontaient rapidement à leur maximum. Je commençais aussi à pratiquer régulièrement mes sorts de Faren, et progressais lentement vers les niveaux supérieurs. La plupart des sorts, en plus de mane, nécessitaient des ingrédients appelés « reagents » pour les lancer,

Il a beau avoir les yeux verts, les baffes que ce Troll vous distribue n'ont rien d'enchanteresses !





Un monstre terrassé libère généralement un petit trésor que vous pourrez garder en souvenir.

La banque vous permet de conserver un petit pécule en cas de grosse dépense, ou tout simplement si vous mourrez.

Gare aux lags !

Même pour les Américains, mais surtout pour nous Français qui nous connectons de loin, l'ennemi principal dans Meridian, c'est le lag ! Un lag se crée lorsque les informations échangées entre le serveur central gérant le monde de Meridian et votre programme « client » se trouvent temporairement bloquées dans un « bouchon » sur le Net. L'apparition d'un lag n'est pas toujours décelable, car par exemple, vous pensez vous déplacer dans le monde, mais en fait les informations de se déplacement peuvent être coincées, et vos actions ne sont pas encore prises en compte par le serveur. À l'inverse, et c'est ce qui arrive le plus souvent, les informations renvoyées par le serveur pour mettre à jour votre environnement peuvent être délayées. Pendant un instant, rien ne semble bouger... mais seulement pour vous ! Heureusement, dans certains cas sans équivoque, si vous mourrez à cause d'un lag vous ne perdrez rien, ni points ni équipement. Mais pour éviter les lags autant que possible, choisissez avec soin votre fournisseur d'accès, par exemple en utilisant les formules d'essai gratuit proposées par la plupart, et ensuite en comparant la qualité de la connexion au serveur de 3DO.

PORTE DE VERSAILLES

SALON DU MULTIMEDIA

U 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE - DE 9h30 à 20h00

Détendez-vous ! Le salon est strictement réservé à toute la famille !

Bagros & Associés

…tachez vos ceintures, préparez vous à vivre une …périence hallucinante, repoussant les frontières du …mps : vous allez avoir l'impression surréaliste que **…0 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.**
…u programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, …aversée de l'ère du multimédia et explosion …éative du design des jeux.
…tendez-vous à découvrir des mondes …explorés : des espaces où le on-line et la …éphonie s'expriment en toute liberté, et des …imations toujours plus nombreuses et …ercutantes.
…rès le MULTIMÉDIA WORLD SHOW …996, vous ne serez plus …mais comme avant...

MERCREDI 27 NOVEMBRE
DIMANCHE 1er DÉCEMBRE



5 La Cinquième

Informations et jeu au : **08 - 36 68 36 38**
… un PC multimédia à gagner !
www.mosaique.fr\MultimediaWorldShow

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES

…NHEIM

Le Yeti représente ce qu'il y a de plus méchant, et de plus grand dans Meridian. Seul un groupe en viendra à bout !



De retour d'expédition, vous pouvez revendre vos trouvailles chez les marchands appropriés, et refaire le plein de « Reagent ».



Petit lexique d'expressions ésotériques

:-) : *smiley. Sourire.*
;-) : *clin d'œil.*
:- (: *pas content le gars.*
AFK BRB (Away From Keyboard, Be Right Back) : *j'vais fumer un clope, faire un petit / gros popo, et je reviens.*
<G> ou <VBG> (Grin / Very Big Grin) : *remplaçant le smiley, pour ponctuer une répartie spirituelle.*
God/Admin : *administrateur du jeu, associé à un dieu vu qu'il peut faire ce qu'il veut.*
How many HPs ? : *t'as combien de points de vie, pour voir si je peux te latter la tronche sans risque ?*
LOL ! (Laughing Out Loud) : *très drôle !*
LSC (Lost Server Connection) : *j'ai été déconnecté du serveur.*
Lost ISP (Internet Service Provider) : *cette fois, c'est au niveau de mon fournisseur d'accès que la connexion a été coupée.*
Newbie : *le petit nouveau qui n'arrête pas de poser des questions stupides et qui énerve tout le monde... beaucoup l'aideront quand même.*
PKer (Player Killer) : *le petit crétin de base moyen qui se croit dans Doom et essaie de tuer tout le monde... certaines Guildes les chassent sans relâche !*
ROTFL ! (Rolling On The Floor Laughing) : *mort de rire !*
RTFML (Read The Fucking ManuaL) : *va consulter le manuel, crétin !*
Shils (Shillings) : *la monnaie de Meridian.*



Enfin ! Après des mois de dévotion et d'entraînement, j'accède au cinquième niveau de l'école de Faren.

qui pouvaient prendre la forme de champignons, d'herbes ou de pierres précieuses. Heureusement, j'en trouvais souvent en petite quantité sur les corps des monstres que je terrassais, ou pouvais, en dernier recours, en acheter chez les marchands disséminés dans les cinq villes de Meridian.

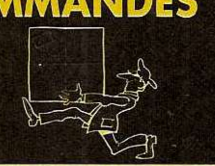
L'union fait la force

Le jour où j'atteignis enfin les 30 hps, ma vie fut changée du tout au tout. Je devais maintenant me méfier des Player Killers, soit « Tueurs de Joueurs », qui semaient de temps en temps la terreur dans certaines régions. Heureusement, ils étaient faciles à identifier, avec leur nom écrit en rouge sang au-dessus de leur tête, et je tâchais de les éviter du mieux possible. Mais un jour, je succombais à l'un d'entre eux, qui s'était muni d'un anneau d'invisibilité, et n'apparaissait même pas sur la carte qui se dessinait automatiquement pour chaque région que je découvrais ! Après un combat aussi bref que violent, ayant le plus grand mal à discerner sa présence, je fis connaissance avec le monde des morts, l'Underworld. Quel ne fut pas mon désarroi quand je vis que tous mes objets étaient restés sur mon cadavre, sans doute déjà pillé par le Player Killer, et que j'avais perdu un point de vie, ainsi que quelques pourcentages dans mes statistiques. Mais une fois le choc passé, je bénissais les dieux de m'avoir accordé cette nouvelle chance, pour pouvoir un jour me venger

Certains lieux, comme le hall de ce château, vous donnent soudainement l'impression d'être petit, tout petit...

EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H



JEUX PC - CD ROM Version française

11TH HOUR	269 F
ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
1944 ACROSS THE RHINE	279 F
AFTERLIFE	329 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIENS-COMIC BOOK ADVENTURES	319 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ASCENDANCY	319 F
ASSULT RIGGS	279 F
ATF	319 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
BALDIES	329 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BATTLEGROUND WATTERLOO	329 F
BIG RED RACING	289 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
CAESAR 2	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVIL WAR	299 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CIVILISATION 2	309 F
COLONIZATION	315 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMPIL FLIGHT SIMULATOR	249 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	309 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DEADLINE	309 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY	285 F
DIABLO	329 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
EURO 96	285 F
F1 GRAND PRIX 2	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FORT BOYARD 2 LA LEGENDE	289 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GRAND PRIX MANAGER	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
JOHNNY BAZOOKATONE	239 F
KICK OFF 96	279 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	279 F
L'ENTRAINEUR	265 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LEMMINGS 3D	289 F
LIGHTHOUSE	309 F
LOST EDEN	349 F
MAGIC	329 F
MAGIC CARPET 2	279 F
MANIC KART	155 F
MEGARACE 2	309 F
MECHWARRIORS 2	329 F
MONOPOLY	259 F
MYST	329 F
NBA LIVE 96	299 F
NECRODOME	329 F
NEED FOR SPEED	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	319 F
NHL HOCKEY 96	309 F
NORMALITY	299 F
NUKE IT	169 F
OLYMPIC GAMES	269 F
OLYMPIC SOCCER	269 F
PANDORA DIRECTIVE	329 F
PANZER GENERAL 2	305 F
PAWS	229 F
PGA EUROPEAN TOUR	299 F
PGA TOUR 96 DATA DISC	169 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PHANTASMAGORIA	319 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
PRAY FOR DEATH	329 F
PRO PINBALL: THE WEB	265 F
PUTTY SQUAD	299 F
QUAKE	299 F
RAYMAN	255 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	299 F
ROAD RASH	309 F
SCORCHED PLANET	319 F
SCREAMER	235 F
SETTLERS 2	309 F
SHELLSHOCK	269 F
SHIRATTI COMMANDER	269 F
SHIVERS	279 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	289 F
SILENT HUNTER	309 F
SILENT THUNDER (WIN 95)	279 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	329 F
SIM ISLE	329 F
SONIC	249 F
SPACE HULK VOTBA (WIN 95)	299 F
SPEED HASTE	209 F
SPEED RAGE	269 F
SPYCRAFT	289 F
STARFIGHTER 3000	269 F
START RACER	329 F
STEEL PANTHER	289 F
STONEKEEP	289 F
STORM	299 F
SUKHOI 27	259 F
SYNDICATE WARS	339 F
TEAM F1	269 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	279 F
TERRANOVA	289 F
THE DIG	289 F
THE GENE MACHINE	299 F
THE HIVE (WIN 95)	259 F
THE LAST BLITZKRIEG	339 F
THIS MEANS WAR	289 F
THUNDERHAWK 2	265 F
TIME COMMANDO	299 F
TORRIN'S PASSAGE	289 F
TOTAL MANIA	319 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
URBAN RUNNER	309 F
VIKING CONQUEST	349 F
VIRTUA FIGHTER	279 F
VIRTUAL KART	249 F
VODOO LOUNGE	239 F
WARCRAFT 2	309 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VO	159 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	159 F
WARHAMMER VO	219 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	309 F
WILD ANIMAL OLYPICS	329 F
WING COMMANDER IV	349 F
WITCHAVEN	175 F
WITCHAVEN 2	215 F
WORLD RALLY FEVER	159 F
WORMS	225 F
Z	269 F
ZIDANE FOOTBALL	289 F
ZORC NEMESIS	329 F

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE	79 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CIVILISATION 1	149 F
CREATURE SHOCK	99 F
DAYS OF THE TENTACLES	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HOCUS POCUS	79 F
JOURNEYMAN PROJECT	79 F
TURBO	79 F
KING QUEST V	79 F
LEISURE SUIT LARRY 1	79 F
LINKS GOLF	79 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
PIRATES	79 F
RAPTOR	79 F
RED BARON	79 F
SABRE TEAM	79 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STREETFIGHTER 2	79 F
WACKY WHEELS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
NASCAR	79 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
29 51 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL 46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville ....

Tél :(Mention Obligatoire) .... Pays : ....

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES — Port :	49 F
Total :	

Les échanges entre personnages s'effectuent par l'intermédiaire de menus et de fenêtres.



de mon meurtrier. Je me mis alors en quête d'une Guilde qui m'accepterait dans ses rangs, m'accordant un soutien permanent, mais aussi me faisant bénéficier de leur longue expérience du monde. Mon choix se porta tout naturellement vers une Guilde pourchassant sans relâche les Player Killers et je n'eus jamais à le regretter : sans la présence à mes côtés de mes nouveaux compagnons, je n'aurais jamais pu visiter d'étranges et dangereuses contrées, infestées par des monstres aux pouvoirs dépassant parfois largement les miens. De même, jamais je n'aurais pu participer à ces combats désespérés pour maintenir le statut de notre Guilde, ou défendre notre Hall des assauts déterminés ou des infiltrations insidieuses d'autres Guildes envieuses de notre privilège, les Guildes étant légion, tandis que les Halls n'existent qu'en nombre très limité.

Voici l'histoire de ma vie, jeune apprenti, alors que je viens d'atteindre le rang inespéré de capitaine des Rangers de ma Guilde, et m'apprête à faire profiter de nouvelles recrues de ma longue expérience. Chaque monde de Meridian constitue un microcosme unique dans son développement, comme chacune des Guildes, le tout formant une structure complexe et continuellement changeante que certains érudits ont qualifié de « société virtuelle ». Certes, ton accueil dans ce monde à un prix, et en plus d'offrir une obole aux dieux pour recevoir le disque irisé qui scellera ton passage, tu devras aussi leur faire régulièrement offrande pour continuer de fouler le sol de Meridian. Alors médite longuement mon histoire, et cherche en toi-même tes propres motivations, avant de faire le premier pas de ce qui deviendra une longue et merveilleuse aventure. ■

Frédéric Marié/Lormoth

En finesse ou en force ?

En marge des relations entre Guildes et celles souvent moins subtiles avec les divers monstres qui peuplent Meridian, vous pouvez prendre part à une lutte d'influence entre le Duc Kalior, et la Princesse Kateriina. Rejoignez le Duc, et en plus de bénéficier de prix intéressants dans les échoppes, vous verrez parfois votre force décuplée au combat. Par contre, l'influence de la Princesse vous donnera l'occasion de frapper juste plus souvent, et d'améliorer plus facilement vos statistiques de sorts et de skills. Un choix Cornélien !







La Prêtresse du Temple de Kraanan vous apprendra des sorts pour décupler votre force et mieux vous protéger.

Un Orc plus une fourmi mutante, et vos points de vie chutent. Heureusement, j'ai deux baguettes de soin !



L'avis de Fred



Comment décrire l'effet Meridian 59 ? Moi qui n'ai jamais été vraiment passionné par les jeux de rôles, cela fait huit mois que je ne peux me détacher du cordon ombilical qui me relie à ce monde virtuel. La réalisation n'a rien d'exceptionnelle, mais la richesse des interactions possibles avec les autres joueurs renouvelle sans fin l'intérêt du jeu. Alors merci à vous, Archetype Interactive, d'avoir créé un monde réunissant autant de joueurs en une communauté virtuelle, créant aussi des liens allant au-delà du jeu lui-même.



Le contre-avis d'Olivier

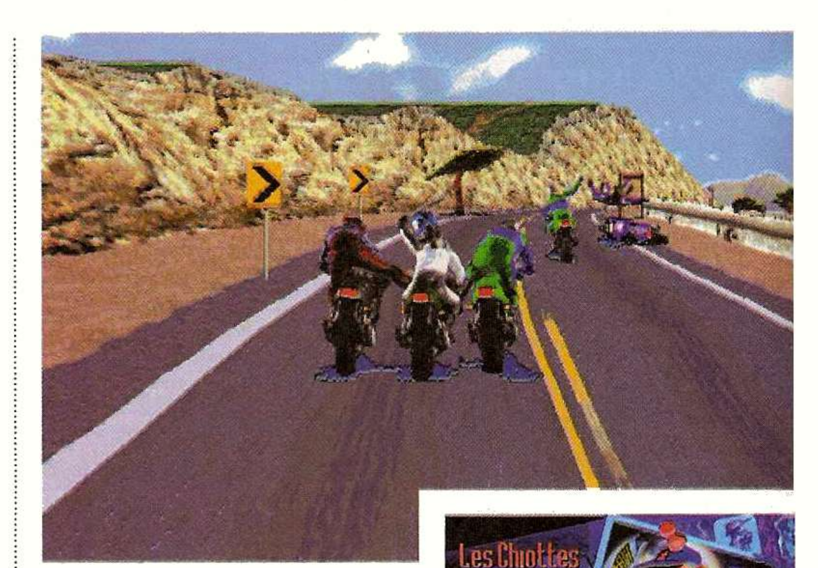
Pour tout vous dire, c'est Fred qui m'a fait découvrir ce jeu (d'où parti pris). Il est clair qu'après les MUD en mode texte uniquement, Meridian est une véritable claque. S'il ne peut prétendre à une note importante de par sa simple réalisation, la possibilité évolutive de son univers et la richesse des échanges que vous allez avoir avec les autres joueurs en fait un jeu vraiment différent. Quel plaisir de retrouver un soir un guerrier avec lequel on a lancé une expédition punitive la veille. Un nouveau et grand concept.

INTÉRÊT : ★★★★★

Road Rash
L'équipée sauvage

FORMAT : **PC CD-ROM WINDOWS 95.**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS.**
GENRE : **COURSE MOTO ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33, 8 MO, CD 2X.**

Les versions 3DO et PlayStation étaient devenues des « Hits » dès leur sortie. La version Windows 95 propose tout ce qui pouvait manquer à l'original pour des courses de motos où tous les coups sont non seulement permis mais même conseillés !



▲ Évitez de vous retrouver coincé entre deux pilotes, car même avec votre barre de fer, vous allez avoir des soucis.

Le style des dessins est plutôt « sauvage » et les menus sont des modèles du genre. ▶

DÉLAISSANT pour quelques heures mon tracteur et mon bob « 51 Forever », j'ai enfin pu rechausser mes bottes cloutées boueuses, mon perfecto troué, mon intégral cabossé et mes gants de cuir raccommodés, pour chevaucher une fois encore les tonnerres mécaniques de Road Rash. Après ma précédente expérience sur la version 3DO, je pensai définitivement m'être imposé comme l'Empereur de l'Asphalte, mais voici que mes petits camarades de cette compétition quelque peu hors-la-loi, se sont mis dans l'idée de me faire bouffer des ornières et du bas-côté, et ce à travers les cinq mêmes décors qui m'avaient fait sacrer jadis champion 94. Mon préféré reste bien évidemment le bord de mer, très étroit et sinueux, qui demande une grande maîtrise de son engin, même si le plaisir de renverser quelques piétons en ville reste une expérience inoubliable, surtout ces « joggeurs du dimanche » qui prennent la nationale pour une piste olympique ! Après avoir choisi mon pilote parmi les huit proposés, qui soit-dit en passant, sont tous plus dérangés les uns que les autres, j'ai pu choisir la résolution la plus adaptée à mon PC, mais le mode VGA m'a paru quelque peu faiblard surtout lorsque l'on joue dans une petite fenêtre. Même en SVGA, certains graphismes manquent de finesse, surtout lorsque vous vous rapprochez trop d'un élément du décor ou d'un véhicule.

La loi de la jungle

Une fois encore, pas très fortuné en cette rentrée morose, j'ai dû commencer les courses avec un tas de boue immonde (sic !), espérant bien gagner quelques courses et du blé en

Gueules d'amour !

Les dessins qui accompagnent les divers écrans de menus sont de pures merveilles et c'est un véritable régal que de les découvrir, d'autant plus qu'ils foisonnent. En fait, un option type économiseur d'écran qui les aurait intégré à votre environnement Windows aurait été un bonus intéressant... plus peut-être que les morceaux de clips vidéo intégrés au jeu !











◀ Certains passages demandent de savoir utiliser ses freins. Moi, je suis plutôt trottoirs ou bandes d'arrêt d'urgence...

▲ Si vous n'arrivez pas à finir premier mais bien placé, vous pourrez tout de même récolter un peu de fric.

◀ Méfiez-vous du relief et repérez les panneaux sur les bords de route qui indiquent la proximité de virages dangereux.

◀ En bord de mer, une sortie de route trop violente peut causer un bain signifiant la fin de course pour vous.

proportion, pour m'offrir un de ces modèles de toute beauté, plus rapides, plus sûrs, bref plus dignes de moi. Pour cela, j'ai dû commencer quelques courses illégales, évitant, selon l'humeur du moment, obstacles, piétons imprudents, véhicules en tout genre et surtout ces satanés flics, toujours prêts à vous épingler pour vous filer des billets doux qui reviennent très chers au bout du compte. Le pire, fût mon retour à la dure réalité de la loi de la route : la violence. Alors que j'avais commencé gentiment mes premières courses, en essayant de conduire le plus vite et le mieux possible, je suis retombé dans mes excès d'antan, à savoir filer des coup de pompes, des coups de poings et même des coups de chaîne aux autres pilotes, pas vraiment portés eux non plus sur la philosophie Zen et le Yoga. En fait, très rapidement, j'ai dû m'acheter une moto plus puissante pour tenir le coup et gagner chacune des cinq courses. Ainsi, j'ai pu monter en deuxième division (il y en a cinq en tout), avec des circuits plus longs et plus difficiles, des concurrents nettement meilleurs mais aussi plus d'argent à la clef en cas de victoire. De fil en aiguille, j'aurai pu ainsi piloter une des 15 motos proposées, de la pétrolette au monstre échappé du Bol d'Or, pour concourir sur un des 25 circuits de la compétition. Il paraît d'ailleurs que certaines de ces bécanes possèdent des «boosters» pour passer la vitesse supérieure pendant quelques secondes ! Déjà que cela va de plus en plus vite, trop parfois pour mes réflexes pourtant légendaires...



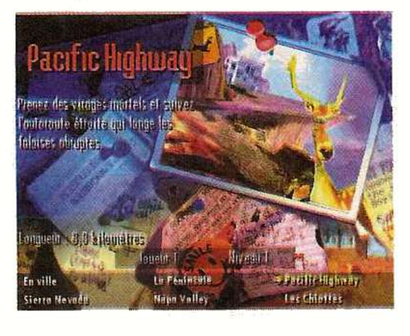
▲ Un bras qui traîne sur la route, une moto qui arrive... je vous laisse imaginer la suite de la séquence.

Plein gaz

Il faut reconnaître que j'avais un peu oublié la vitesse de l'animation, surtout avec les nombreux dénivelés qui vous attendent, ce qui parfois me fait même littéralement voler au-dessus de la piste, alors qu'à d'autres moments je perd complètement toute visibilité, ma moto disparaissant derrière mon « tableau de bord » en bas de l'écran ! Par contre, je ne me souvenais pas de telles lacunes au niveau de l'animation des véhicules : les roues ne donnent pas l'impression de tourner, la moto dérape bizarrement dans les virages... Il faut dire que les bruitages sont eux aussi légèrement décevants, ce qui n'arrange rien. Heureusement, on retrouve six de mes groupes préférés, avec les mythiques Soundgarden, les Monster Magnet ou encore les Hammerbox ▶



▲ Pour les pilotes novices, du genre d'Olivier, le seul moyen pour vaincre est de matraquer les autres à coup de barre de fer !



◀ Pour chaque circuit, un court descriptif vous préviendra de ce qui vous attend.

L'avis de Didier



Après m'être amusé comme un fou sur la version 3DO, je pensai m'ennuyer un peu sur ce « remake », mais l'option multijoueur est un plus énorme qui procure une dimension sans égale. Les dessins sont déjantés et les musiques collent parfaitement au jeu, plongeant le joueur dans un univers mouvementé. Mon seul regret touche la réalisation avec ses petites lacunes sur l'impression de vitesse, la qualité des vidéos ou encore la pixélisation des graphismes de trop près. Mais si vous aimez la moto et la castagne, vous aller apprécier.



Euh... tout ceci n'est qu'un jeu. Conduire trop vite, écraser les gens et filer des coups de lattes sont des actes répréhensibles.

pour de nombreux morceaux originaux extraits de leurs albums plutôt à classer dans le style rock alternatif ! Outre des extraits de leurs clips, mixés avec des scènes mettant en scène grosses cylindrées, barbus en cuirs et nanas canons en mini-mini-jupes, j'ai retrouvé avec plaisir diverses scènes vidéos en plein écran (mais pas de très bonne qualité) pour illustrer mes plus beaux accidents, mes victoires et mes défaites et surtout les arrestations musclées par nos amis en uniformes. Road Rash possède indéniablement un style bien à lui, d'autant plus que les textes en français à l'écran collent à l'atmosphère générale !

La chevauchée sauvage

Si en solitaire, les performances des concurrents sont assez irrégulières, j'ai retrouvé de vrais pilotes lors des mes tentatives de jeux en réseau, option complètement géniale. Que cela soit par modem, par réseau IPX ou par Internet (TCP/IP), on peut ainsi jouer jusqu'à huit en même temps. Avouez que vous n'avez pas souvent l'occasion de vous amuser avec vos collègues en vous mettant joyeusement dans le décor à coup de matraque et de chaîne de moto ! Il n'en reste pas moins vrai que le soft est étudié de telle façon que vous aurez quasiment toujours une chance de rattraper les concurrents. En effets, si vous perdez trop de terrain sur les premiers, suite en général à quelques collisions, curieusement, ces derniers se « traîneront » tandis que vous aurez l'impression d'aller beaucoup plus vite ! Loin des courses un peu plus réalistes comme the Need for Speed SE par exemple, vous avez ici le fleuron dans le domaine vitesse et action, même si cela se fait au détriment de la réalisation, avec un moteur 3D moyennement impressionnant.

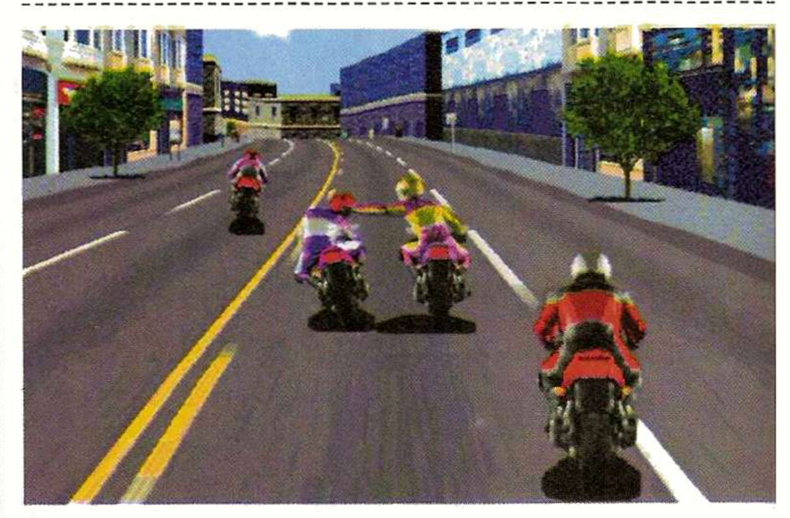
Didier Latil







Pas très joli n'est-ce pas ? Heureusement que dans le jeu, cela bouge et que les musiques qui accompagnent ces scènes sont explosives !



▲ Projeter l'adversaire contre un autre, pour provoquer un accident en chaîne, est la « cerise sur le gâteau » dans Road Rash.



▲ La ville n'est peut-être pas le décor le plus joli mais par contre, elle grouille d'obstacles divers.

Age of Rifles

Les colonies se rebiffent

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MINDSCAPE**
GENRE : **STRATÉGIE/ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX4-66, 8 MO, CD 2X.**

Les amateurs de wargame sur plateau vont se réjouir. Age of Rifles recrée la plupart des guerres d'indépendance des précédents siècles et vous place à la tête des armées coloniales ou « libératrices ». Menez vos troupes à la victoire, mes frères !



J'ai beau essayer de ▲ faire mon intéressant en tirant sur les ennemis, ils sont un peu nombreux...



◀ Chaaargez ! Mon armée est ridiculement petite mais elle va faire grand mal.



Pour tirer ▶ sur une unité ennemie (ici la mienne), le curseur se transforme en cible.

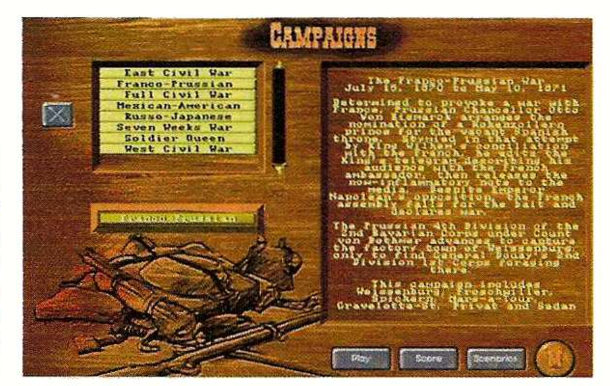
UN THÉ, SIR ? Vous n'avez pas bu ni mangé depuis deux jours... Vous réajustez votre veste de général et contemplez, du haut de la colline, les soldats qui depuis 48 heures guerroient sauvagement dans la plaine.
«-Tant que la bataille n'aura pas cessé, je n'aurai cure de ces superficielles obligations, rétorquez-vous à votre Lieutenant.
-Faites déplacer la sixième unité trois cents mètres au nord-est ! »
Les forces indiennes tiennent bon face à vos troupes anglaises. Comment cela est-il possible ? Et bien c'est pourtant la réalité puisque vous êtes en pleine partie de Age of Rifles qui vous plonge dans les principales guerres d'indépendance de ces deux derniers siècles. Ainsi, outre la fameuse guerre civile américaine, vous ferez face à la révolte des Boxers, la guerre de Crimée, la guerre Mexico-Américaine, la guerre Sino-Russe, l'unification Italienne et j'en passe puisque huit campagnes différentes sont proposées. Chaque scénario est jouable seul, à savoir 65 cartes qui retracent fidèlement les positions historiques des armées et leur environnement. Chacune de ces campagnes bénéficie d'un résumé explicatif assez intéressant qui permet de bien comprendre les motivations des forces en présence. Les cartes de chacune des batailles sont divisées en multiples hexagones qui sont autant d'unités de déplacement pour vos troupes. Une fois votre armée prise en main, vous la menez à la charge des unités ennemies.



Deux unités ▶ de petzouilles pour défendre mon fort ? Vous rigolez ou quoi ?

Y'en a partout !

Tout se gère facilement à la souris, que ce soit les déplacements ou les phases de tir. Vos troupes se composent d'artilleurs, avec leurs canons mortels, des fantassins, redoutables au corps à corps, et la cavalerie,



▶ À chaque campagne ou scénario, un résumé historique vous situe le contexte dans lequel vous allez évoluer.

L'avis de Cedric



Un jeu de stratégie sans grande innovation autre qu'un nombre impressionnant de missions. Les graphismes sont pauvres, les combats incompréhensibles et il est très difficile de gagner pour le joueur en infériorité numérique. Le jeu en lui-même est un échec, lassante répétition d'actions brouillonnes mais, le tout est sauvé par une richesse de données historiques hallucinante, une richesse de scénarii et une multiplicité d'actions possibles pour les unités. L'option multijoueur est un plus indéniable.

meurtrière lors de ses charges. Les graphismes de vos petzouilles armés, représentés sous la forme de figurines de plomb, sont malheureusement assez pitoyables. Les décors n'ont rien de fabuleux et ressemblent gentiment à un jeu de plateau, peint à la main par un élève de CM2. Côté jeu, différentes missions vous sont assignées, telle l'extermination totale des forces ennemies, la prise d'une position stratégique ou encore l'annexion d'un village. L'environnement d'Age of Rifles est très bien géré, avec le terrible Fog of War, qui laisse le terrain découvert mais ne montre pas les unités ennemies si certaines des vôtres ne sont pas à côté ; la possibilité de réagir à toute attaque sans vous demander la permission au préalable, le moral des troupes qui affecte vos mouvements et vos combats ou encore les effets du terrain sur vos troupes. Le but n'a rien de bien compliqué, à savoir rentrer dans la tronche des méchants. Bref, Age of Rifles est incroyablement complet. Oui, mais alors ? Et bien outre les graphismes brouillons (à tel point qu'un cavalier en débâcle n'est pas dissociable d'un cavalier en pleine bourre), Rifles souffre de cartes rikiki et d'aberrations multiples. Ainsi, trois unités d'artillerie retranchées ne résistent pas à la charge d'une cavalerie, la cavalerie aura toutes les peines à abattre des fantassins en débâcle et les fantassins ne servent qu'à mourir sous les coups de canon. D'autre part, pour tous les scénarii, un joueur partira à l'abattoir, avec des forces se battant à un contre cinq. C'est tout ? Non, le jeu n'est jouable que sous Dos. Win95, vous en avez entendu parler ? Non ? Ah bon. Malgré tout, Age of Rifles offre quelques bons petits moments de détente, avec notamment la possibilité de jouer à plusieurs. Quel plaisir de se brouiller avec son meilleur pote pour une histoire de fantassin tombé dans un traquenard ! La facilité à mener les troupes, la rapidité d'une partie font que l'on se prend au jeu. ■

Cedric Gasperini

8 campagnes, 65 scénarii, de nombreuses actions. Voilà la recette d'Age of Rifles

▲ Mes soldats se font la malle sans même avoir combattu. Vous savez ce que j'en fais, moi, des déserteurs ? (Yak, yak...)



◀ Bon Dieu y a du monde ! Ça va péter dans tous les coins !



▲ Après un combat, un rapport vous indique les pertes de chaque camp.



INTÉRÊT ★★

GRAPHISME	8
SON	13
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	17

✔ Nombreux scénarii.
✔ Options multiples.

✔ Graphimes.
✔ Lassant.
✔ Forces inégales.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 75, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, carte son.

Clandestiny
Le huitième jour

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**TRILOBYTE/ELECTRONIC ARTS.**
GENRE :	**AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**PENTIUM 60, 8 MO, CD 2X, SVGA.**

Après the 7Th Guest puis the 11Th Hour, Trilobyte change de distributeur pour son prochain produit, un jeu beaucoup plus grand public. Château hanté, dessin animé et accents écossais à se tordre de rire vous invitent à une aventure tendance rigolade.

Un crâne signifie la présence ▲ d'une énigme. Détendez-vous, certains d'entre eux vont vous faire fondre les synapses !

◀ Un classique du genre, mais réarranger les chiffres dans l'ordre croissant pose un sérieux défi du fait des deux obstacles centraux.

TRILOBYTE semble avoir plutôt bien profité de leurs deux précédents produits. Et ils persistent et signent une nouvelle incursion dans le jeu d'aventure (cette fois tout public) avec Clandestiny. Le joueur va diriger Andrew MacPhiles et sa fiancée Laura, dans l'exploration du château familial du clan MacPhiles, perdu en plein milieu des landes écossaises. Dernier héritier de la famille, Andrew va devoir affronter sa lâcheté congénitale, pour lever la terrible malédiction qui pèse sur son clan et découvrir un mystérieux trésor, enfoui au plus profond de la forteresse. Pour cela, il va falloir évoluer dans les diverses pièces de la demeure, examiner un peu tout ce qui s'y trouve et écouter attentivement les interventions des divers personnages, tous plus loufoques et barjots les uns que les autres. Le jeu laisse au joueur la possibilité d'évoluer librement dans l'univers 3D de ce château, même si au début de l'aventure de nombreuses portes restent fermées. Libre à chacun de jeter un coup d'œil sur tel ou tel tableau familial, sur un trophée accroché au mur ou sur un des éléments du mobilier. Comme dans les précédentes productions Trilobyte, ces décors se caractérisent par une grande qualité graphique, tout en images de synthèse, avec des mouvements précalculés qui répondent à chacun de vos déplacements. Rien de bien nouveau à ce niveau là (si ce n'est une bonne dose d'humour), certains endroits semblant même carrément quelconques !

Dans le salon, ▶ observer les nombreux trophées vous réserve bien des surprises.

Les habitués des softs Trilobyte ne seront pas trop dépaysés par l'interface de jeu, toujours identique. Le curseur de la souris, une main de squelette, change de forme selon les actions possibles. Elle devient une mâchoire, s'il y a un objet sujet à une description orale, éventuellement accompagnée d'une animation. La main vous invite à avancer ? Allez-y donc et progressez dans un couloir ou entrez dans une pièce. En haut de



▲ Délicate attention. Votre petite femme vous a dressé une jolie table. Euh, non, l'œil n'est pas au menu.



▲ Vous vous souvenez de cette blague immonde qui consistait à faire fumer des grenouilles ?



Charmante petite ▲ chambre qui heureusement pour vous est déjà occupée.

◀ L'incontournable bibliothèque, mais pour une fois, les livres ne vous seront d'aucun secours.

l'écran, vous aurez surtout accès aux sauvegardes (10 en tout) et à un journal dans lequel vous aurez le plan de la maison, des indices et des informations sur l'Écosse où les anciens occupants du château. Enfin, pour ouvrir certaines portes ou déclencher divers mécanismes, le curseur se transformera en crâne, le joueur devant alors surtout résoudre des puzzles, énigmes et devinettes en tout genre (plus d'une trentaine en tout).

Sous-doués s'abstenir !

Toutes ces séquences de réflexion peuvent être globalement divisées en trois tyes. Vous aurez droit tout d'abord aux classiques du genre, que cela soit un mini jeu de Go ou un Solitaire à la sauce Trilobyte. La plupart du temps, leur fonctionnement ne sera pas vraiment explicite et ce sera au joueur de deviner de quoi il s'agit. Dans le pire des cas, un premier coup d'œil sur l'aide de jeu intégrée lui permettra d'éviter une situation de blocage provoquée par l'incompréhension de ce qu'il faut faire. Ensuite viendront les puzzles de réflexion et malgré une présentation originale, on ne pourra à nouveau échapper à des énigmes logiques plus ou moins déjà vues ! Les dernières enfin, consistent en des devinettes, le plus souvent basées sur des rimes et des jeux de mots. L'accent fortement prononcé ainsi que la variété de ces énigmes risque de vous surprendre à plus d'une occasion et très franchement, pour certaines d'entre elles, trouver la solution relève des J.O. d'Atlanta. De toute façon, en début de partie le joueur peut choisir un des trois niveaux de difficultés et même en novice, les plus jeunes vont s'arracher les tissus capillaires. Par contre, vous pourrez à tout moment « tricher » et consulter pour chaque puzzle une série d'indices, fournis par le personnage qui vous accompagne dans la pièce. Au pire, vous ▶



◀ Comme dans the7Th Guest, l'incontournable salle à manger avec un mets succulent à vous mettre sous l'hypothalamus.





Voici l'un des puzzles que vous rencontrerez. Comprendre l'objectif de celui-ci n'est pas très dur... pour une fois.



Un intérieur cossu ▶ comme on en rêve. Une cheminée aux braises fatiguées et un piano esseulé...

▶ pourrez même passer pour un idiot en lui laissant le soin de résoudre une énigme pour vous, même si cela risque de malmener quelques peu votre mégalomanie.

Là où les choses changent ce sont lors des séquences cinématiques, qui pour leur majorité retracent la rencontre de Laura et d'Andrew avec les occupants du château. Entièrement en dessin animé, les scènes font le plus souvent sourire, voire pour certaines rire et malgré une qualité des graphismes un peu baveuse (à cause du système de compression type Cinepak utilisé), l'ensemble est plutôt réussi. Il faut dire que les divers personnages rencontrés sont carrément loufoques ou bizarres et on ne sait jamais vraiment si on se trouve en face d'un personnage réel ou d'un vestige du passé. Au final cependant, on se retrouve devant un jeu assez paradoxal car si le style des graphismes et l'ambiance générale laissent présager un produit destiné aux plus jeunes, la difficulté de certaines énigmes correspond plutôt à des joueurs adultes. ■

Didier Latil

L'avis de Didier



N'étant pour moi qu'une simple variation sur le thème de the 7th Guest, j'avoue avoir été déçu dans un premier temps par ce jeu, l'humour et l'accent redoutable de la plupart des personnages ne pouvant effacer cette désagréable impression de déjà vu. La qualité vidéo un peu faiblarde des animations me confortait dans cette opinion lorsque j'ai réalisé que cela faisait déjà plusieurs heures que je me divertissait avec ce soft. Bien réalisé et rigolo, il constitue en effet un défi intéressant, mais l'aventure manque vraiment de liant !





▲ À la fin du jeu, vous découvrirez un adversaire centenaire que vous ne vaincrez que d'une façon : avec l'aide de vos ancêtres.

The 7th Guest : part 3

Alors que the 7th Guest s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde depuis 1993 et que the 11th Hour, sorti fin 95 en est déjà à 500 000 (la version Macintosh est annoncée pour la fin d'année), vous allez pouvoir retrouver, fin 97, la demeure démoniaque de Henry Stauf, pour un troisième épisode sanglant. Espérant profiter des progrès technologiques importants de ces derniers mois, le jeu devrait encore une fois combiner scènes vidéo, images en 3D et puzzles à résoudre.



Adresse de vente par correspondance inchangée
DELTAROM
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

OUVERTURE DU MAGASIN DELTAROM le 1er Octobre :

65, Avenue Paul DOUMER (RN 13)
92500 RUEIL-MALMAISON
Tél : (1) 34.80.95.00

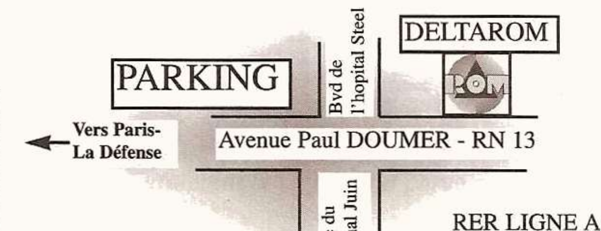
CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

Over Europe VF	Daedelus Encounter VF	HELL VF	MAGIC CARPET + VF	Star trek : 25 th aniv.vf
BUCKS NF	Day of the Tentacle VF	HI-OCTANE VF	MEGARACE VF	Strike Commander NF
e in the Dark 1 VF	DETROIT VF	INCA VF	Monkey Island VF	SYNDICATE PLUS VF
MORED FIST NF	DRAGON LORE VF	INDY 4 VF	Monkey Island 2 VF	SUPER KARTS NF
eath Steel Sky VF	ECSTATICA NF	KING QUEST 6 NF	NHL HOCKEY 95 NF	SYSTEM SHOCK VF
rayal at Krondor NF	Even more inc. mach. vf	KYRANDIA 2 VF	NOCTROPOLIS VF	Terminal Velocity NF
FORGE VF	F14 Fleet Defender	KYRANDIA 3 VF	OVERLORD VF	THE HORDE
ESAR 1 NF	FIELDS of GLORY NF	LANDS OF LORE VF	PGA TOUR GOLF NF	Theme Park VF
non Fodder 2 VF	FIFA SOCCER VF	LARRY 5 VF	PIRATES GOLD NF	UFO NF
ILIZATION NF	Gabriel Knight VF	Little Big Adventure vf	POLICE QUEST 4 VF	Ultima underworld 1&2
MMANCHE VF	GOBLINS 1 + 2 VF	LOOM VF	SIM CITY VF	US Navy Fighters VF
mplete Ultima 7 NF	GOBLINS 3 VF	Lost in Time 1&2 VF	SPACE HULK NF	Who Shot Johnny Rock
ature Shock VF	GUILTY VF	LOST EDEN VF	SPACE QUEST 4 NF	WOLFPACK

Accessoires

ickShot WARRIOR 5 .... 125 F
ickShot SKYMASTER .... 295 F
ickShot Squadron Commander .... 690 F
rustmaster FCS .... 545 F
rustmaster Volant Formula T2.......... 990 F
LANT + PEDALIER MAD KATZ .. 545 F

A l'occasion de l'ouverture du magasin DELTAROM, profitez de nos offres de PRIX EXCEPTIONNELS.



ous trouverez également en magasin les CDROM culturels - éducatifs et les jeux consoles PSX et SEGA.

EUX PC CDROM

TH HOUR VF .... 285 F
ULTRA PINBALL NF .. 265 F
NETWORKS VF ...... 265 F
NETWORKS Deluxe VF .. Tél
CROSS The RHINE NF . 125 F
ES COLLECTION NF .. 245 F
ES OF THE DEEP VF .. 195 F
TUA SOCCER VF ..... 285 F
anced Tact. Fighter VF . 335 F
-64D LONGBOW VF ... 325 F
BION .... Tél.
EN ODYSSEY VF ..... 275 F
EN TRILOGY .... 295 F
ENS VF .... 99 F
e in the Dark 2 VF .... 145 F
e in the Dark 3 VF .... 235 F
e in the Dark 3+2+1 VF 295 F
CHE LONGBOW NF .. 275 F
NA 2 : Daggerfall ...... Tél.
ENDENCY VF .... 335 F
rix: Le défi de César Vf 275 F
AULT RIGS NF ...... 275 F
MOJO VF .... 295 F
e Arena Toshinden NF . 275 F
TLE ISLE 3 VF ...... 325 F
eground Ardennes VF . 295 F
LAM VF .... 285 F
MUDA Syndrome VF .. 285 F
RED RACING VF .... 295 F
RIED IN TIME VF ... 285 F
SAR 2 VF .... 275 F
ITALISM VF .... Tél.
INO DELUXE NF .... 265 F
nicle Of the Sword VF . 295 F
IL WAR VF .... 99 F

CIVIL WAR General VF ... 325 F
CIVILIZATION 2 VF ..... 315 F
Command : Aces of Deep vf 275 F
Command & Conquer VF .. 295 F
CONQUEROR VF .... 275 F
Conquest of New World VF. 320 F
CRUSADE VF .... 315 F
Crusader : No Remorse vf .. 245 F
Crusader : No Regret vf. ... 275 F
CYBERIA 2 VF .... 325 F
CYBERMAGE NF .... 275 F
CYBERSTORM NF .... 315 F
D ! ZONE 2 VF .... 165 F
DARK FORCES VF ...... 245 F
DEADLINE VF .... 255 F
DESTRUCTION Derby NF. 285 F
DEUS EX MACHINA VF .. 285 F
DIABLO VF .... Tél.
DOOM II VF .... 325 F
DUKE NUKEM 3D VF .... 250 F
DUNGEON KEEPER VF.... Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF. 149 F
EARTH SIEGE 2 VF ..... 295 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF. 285 F
EF 2000 (TFX 2) VF ..... 295 F
EURO SOCCER 96 VF .... 295 F
EUROPE 2 NF .... 275 F
EXTREME PINBALL NF .. 265 F
F1 GRAND PRIX VF ..... 125 F
F1 GRAND PRIX 2 VF .... 295 F
F22 LIGHTNING 2 .... Tél.
FADE TO BLACK VF ..... 125 F
FANTASY GENERAL VF .. 295 F
FAST ATTACK VF .... 265 F
FIFA SOCCER 96 VF ..... 245 F
FINAL DOOM VF .... 285 F
FIREFIGHT NF WIN 95 ... 265 F
FLIGHT SHOP NF .... 335 F

FLIGHT Simulator 5.1 VF . 365 F
FOOTBALL LIMITED VF. 285 F
FORT BOYARD VF .... 255 F
Fort Boyard : La légende vf 275 F
FULL THROTTLE VF .... 245 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF .. 325 F
GEARHEADS VF .... 225 F
GENDER WARS VF ...... 265 F
GENE WARS VF .... 295 F
Grand Prix Manager VF ... 315 F
HARDLINE VF .... 285 F
HARVESTER VF .... 325 F
Heretic Shadow NF ...... 265 F
Heroes of Might & Magic vf 315 F
HEXEN (Heretic 2) NF .... 245 F
HEXEN DEATH NF ...... 175 F
INCA 2 VF .... 99 F
INCA COLLECTION VF .. 175 F
INDY CAR RACING 2 NF . 235 F
INFERNO VF .... 195 F
International tennis open vf. 295 F
ISHAR TRILOGY VF ..... 285 F
JAGGED ALLIANCE VF .. 250 F
KARMA VF .... Tél.
KICK OFF 96 VF .... 275 F
KING QUEST 7 VF ...... 195 F
King Quest Anthology NF .. 249 F
LARRY Collection NF ..... 195 F
LAST DYNASTY VF ...... 145 F
LEISURE LARRY 6 VF ... 145 F
L'ENTRAINEUR VF ...... 275 F
LEMMINGS 3D NF .... 295 F
Le Secret du Templier VF .. 215 F
Les Chevaliers de Baphomet 295 F
Les Guignols de l'Info VF .. 315 F
LIGHT HOUSE VF .... 305 F
LODE RUNNER VF ...... 145 F
MAD DOG MACCREE .... 145 F

MAGIC CARPET 2 VF .... 195 F
MANIC KARTS VF .... 155 F
MARCO POLO VF .... 255 F
MASTER OF MAGIC VF .. 149 F
MASTER OF ORION 2 VF .. Tél.
MECHWARRIOR 2 VF .... 325 F
Mechwarrior 2 Exp Pack ... 190 F
MEGARACE 2 .... 335 F
Micromachines 2 VF + Kit .. 265 F
Micromachines 2 Spec. Ed. . 210 F
MISSION CRITICAL NF .. 295 F
MONOPOLY VF .... 260 F
MORTAL COIL NF .... 265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF . 275 F
MYST VF .... 355 F
NBA LIVE 96 NF .... 325 F
Need for Speed Special Edit. 315 F
NHL HOCKEY 96 NF ..... 335 F
NORMALITY VF .... 325 F
OFFENSIVE VF .... 265 F
OLYMPIC GAMES VF .... 295 F
OLYMPIC SOCCER VF ... 295 F
Opération Survie vf (C&C) . 125 F
OUTPOST VF .... 125 F
PANDORA Directive VF .... Tél.
PANZER GENERAL 2 NF . 315 F
PGA TOUR GOLF 96 NF .. 335 F
PHANTASMAGORIA VF .. 295 F
PLAYER MANAGER 2 VF. 275 F
Police Quest Collection NF . 195 F
POLICE Quest SWAT VF .. 285 F
PRIMAL RAGE NF .... 145 F
PRISONER OF ICE VF ... 235 F
Pro Pinball : The Web NF .. 265 F
PSYCHO PINBALL NF ... 279 F
QUAKE VF .... 335 F
RAYMAN VF .... 265 F
REBEL ASSAULT VF ..... 125 F

REBEL ASSAULT 2 VF ... 335 F
RED ALERT : C & C VF ... Tél.
RED GHOST VF .... 129 F
Riddle Of Master Lu VF ... 235 F
RIPPER VF .... 295 F
Rise & Rules Anc. Emp. vf . 285 F
ROAD RASH VF .... 295 F
SAM & MAX VF .... 145 F
SCHIRATTI Commander .. 245 F
SCREAMER VF .... 225 F
SEA LEGENDS VF .... 275 F
Sensible World Soccer 96 vf. 195 F
SETTLERS 2 VF .... 305 F
SHANNARA NF .... 295 F
SHIVERS VF .... 235 F
SILENT HUNTER VF ..... 335 F
SILENT STEEL VF .... 295 F
SILENT THUNDER VF ... 265 F
SIM CITY 2000 collector VF 345 F
SIM TOWER VF .... 295 F
SIMON le Sorcier II VF .... 295 F
SPACE BUCKS VF .... 265 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF 295 F
SPACE Quest Collection NF 195 F
SPUD NF .... 235 F
STEEL PANTHER VF .... 315 F
STONEKEEP VF .... 325 F
STORM VF .... 275 F
STRIKER 96 VF .... 275 F
SYNDICATE WARS VF ... 295 F
TEAM F1 VF .... 265 F
TEK WAR VF .... 195 F
TeleportaSchtroumpfs VF .. 275 F
Terminator Futurshock NF . 295 F
T.F.X. NF .... 125 F
THE D VF .... 295 F
THE DARK EYE VF ...... 335 F
THE DIG VF .... 325 F

THE HIVE WIN 95 NF .... 275 F
THIS MEANS WAR VF ... 335 F
THUNDERHAWK 2 VF ... 285 F
TIE Fighter Collector VF ... 235 F
TILT VF .... 99 F
TIME COMMANDO VF ... 295 F
TOP GUN NF .... 295 F
TORIN'S PASSAGE VF ... 275 F
TOTAL MANIA NF .... 275 F
Transport Tycoon Deluxe vf 285 F
TRIVIAL PURSUIT VF ... 260 F
Ultra Pinball : Creep Night .. Tél.
URBAN RUNNER VF ..... 295 F
VIKING CONQUEST VF .. 325 F
Virtua Chess Win 95 VF ... 295 F
VIRTUA FIGHTER NF .... 325 F
VIRTUAL KARTS VF ..... 250 F
VIRTUAL POOL NF ...... 275 F
VODOOLUNGE NF ...... 245 F
VOYEUR NF .... 295 F
WARCRAFT 2 VF .... 315 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
WARHAMMER VF .... 345 F
WARRIORS VF .... 125 F
WESTWOOD Antholgy VF. 325 F
Wing Commander III VF .. 145 F
Wing Commander IV VF .. 345 F
WITCHAVEN NF .... 175 F
WITCHAVEN 2 NF .... 195 F
WOODRUFF VF .... 145 F
WORLD RALLY FEVER . 185 F
WORMS VF .... 225 F
WORMS DATA DISK ..... 115 F
X-WING Collector NF ..... 245 F
Z VF .... 265 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

C CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

C CDROM Vidéos Interactives

t of Stars de Laetitia vf . 235 F
ST OF VIVID .... 175 F
ND SPOT .... 85 F
fornia Day Dreamer ... 65 F
GITAL SEDUCTION .... 95 F
RTY LAUNDRY .... 95 F
DDEN OBSESSIONS ... 125 F
MORTAL DESIRES .... 95 F
Ecole de LAETITIA VF .. 235 F
AIN STREET U.S.A. ..... 65 F
ARRIED WOMAN ...... 65 F
stique of Orient 2vol . 95 F/vol
W LOVERS .... 148 F
GHT TRIPS (2 vol) . 145 F/vol
RLOR GAMES .... 112 F
AISIR MANGAS 1 VF .. 175 F
AISIR MANGAS 2 VF .. 175 F
IVATE Magazine N° 1 .. 145 F
NFULLY YOURS .... 85 F
ZZLE .... 85 F
EAMY WINDOWS .... 148 F
RFER GIRL .... 65 F
E COVEN .... 148 F
E SWAP TWO .... 148 F
ACS .... 55 F
OMEN WHO LOVE MEN 75 F
EEK END AT ERNIES ... 75 F

PC CDROM Photos

erican Girls .... 175 F
IMATED LUST .... 55 F

BEAUTIES BODACIOUS .. 85 F
BODACIOUS BEAUTIES . 195 F
BRABUSTERS .... 85 F
CALIFORNIA BEAUTIES. 195 F
CARTOON FANTASY ..... 65 F
CASTING VF .... 99 F
CYBER WHORES .... 85 F
DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
Filles d'Aldo Bergman vf .. 145 F
Filles de Mike Ancher vf ... 145 F
HOT & SPICY .... 95 F
LA TRAVIATA .... 55 F
LITTLE BLACK BOOK .. 125 F
LUSCIOUS LESBIANS .... 85 F
NIPPON OBSESSION VF . 165 F
NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F
NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F
Nippon Obsessions hot guide 55 F
ONLY 20 .... 55 F
ORAL ECSTASY .... 85 F
ORIENTAL NIGHT .... 55 F
PRIVATE PLEASURE .... 145 F
PUSSY MANIA .... 85 F
READY TO RIDE .... 85 F
SAKURA (2 Vol) ...... 85 F/vol
SEDUCTIVE SIRENS .... 125 F
SOUTHERN BEAUTIES .. 165 F
Teenage Street Sluts .... 85 F
VOLUPTUOUS VIXENS ... 85 F
WORLD'S BEST BUTTS .. 149 F
WORLD's BEST BREAST .. 85 F

JEUX & INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf 215 F
ASIE INTERDITE VF .... 265 F
CLUB CYBERLESQUE ... 195 F

CYBERIX VF (2 CD) ..... 285 F
CyberXperience VF (4CD) . 295 F
DEBORAH MANGA VF .. 265 F
DIVA X : Ariana NF ..... 265 F
DIVA X : Rebecca .... 265 F
FANTASCENES .... 285 F
Interactive TABATHA VF . 285 F
L'Interview de Pauline VF . 275 F
LA VILLA VF .... 275 F
LATEX : THE GAME .... 295 F
LE JEU DE L'OIE VF .... 195 F
LOLO FERRARI VF ..... 245 F
LOVE PYRAMID VF ..... 245 F
MASCARADES VF (3 CD) 395 F
New Machine 6 Pak (6 CD) 265 F
Platinum 6 pak (6 CD) .... 295 F
NIGHT WATCH II .... 185 F
PARIS CD-GUIDE VF .... 215 F
PLEASURE-CD N° 2 VF .. 195 F
PLEASURE-CD N° 3 VF .. 195 F
PORNO POKER .... 295 F
PRIVATE Investigator VF . 295 F
SEX CASTEL VF .... 245 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)275 F
SPACE SIRENS 2 VF ..... 265 F
Strip Tease avec Dolly VF .. 295 F
Tt sur le plaisir des femmes 275 F
Tabatha VS Draguixa VF .. 275 F
VIRTUAL PRESENCE VF 285 F
VIRTUAL SEX .... 285 F
VIRTUAL SEX SHOT .... 285 F
VIRTUAL TOP Model VF . 275 F
VIRTUAL VALERIE 2 .... 265 F
Zara Whites Dble Xper VF.. 265 F
ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF .... 265 F

prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

GEN4

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _
SIGNATURE

❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

Référence	Prix

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	



Crusader : no Regret

Un homme sans pitié

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ORIGIN.**
GENRE : **AVENTURE/ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Vous n'avez pas eu de remords, pourquoi auriez vous des regrets ? Le second volet du jeu de chez Origin, Crusader, reprend la même recette que le premier. Explosions, flaques de sang et immolations par le feu sont une nouvelle fois au rendez-vous.

SACHEZ JEUNES gens que l'on ne change pas une formule qui fonctionne. C'est le cas pour cette suite de Crusader : no Remorse. Car on peut dire sans fâcher que ce nouveau volet (no Regret) reprend les mêmes composants que le premier épisode. Vous dirigez toujours un Marine tout rouge et dont la couleur pourrait s'expliquer par son grand courroux. À tel point qu'il tue tout ce qui bouge, encore et à jamais. Par rapport à son grand frère, no Regret reprend le même moteur graphique, à savoir ses superbes décors en 3D isométrique, et la même interface avec les touches habituelles : la souris ou les flèches, la barre espace pour flinguer à tout va et la touche « S » pour sélectionner l'objet le plus proche. Bref, si vous connaissez le premier Crusader, vous n'allez pas être surpris. Sinon, sachez que vous allez diriger un beau Marine tout rouge qui décide de s'attaquer à un vaisseau ennemi. Tout seul. Il a pas peur le bougre. C'est un puriste, il aime le travail bien fait. Manque de bol, il se fait capturer. En fait, c'était un ignoble traquenard veule et fourbe. Mais pas con, le mec se fait passer pour mort et se réveille d'un coup pour flinguer tout ce qui bouge, soldats, ingénieurs ou même machines. Pas de détail. Fallait pas l'énerver. Ça va être la guerre. Bref, dès l'intro, le ton est donné. Il faut tout péter. Chouette, non ?

Notre Marine écarlate se meut sur un fond musical tonitruant qui renforce habilement ▼ l'ambiance.





Scène quotidienne de la vie ▲ mouvementée d'un Marine.

◀ Ne tirez pas ! C'est un copain ! Quoique... il a vraiment une tête à claques...

Pas de pitié pour les faibles

Le but du jeu est simple : tuer, tuer et accessoirement récupérer des trucs et des machins pour aider vos amis (ah bon, parce que ce type à des copains ?). Vous allez donc parcourir les salles une à une. Mais ô joie, ce n'est pas un simple jeu de pétarades en tout genre. Non. Il vous faudra réfléchir, activer des ordinateurs, des claviers, des interrupteurs et tout le tralala afin de réussir à progresser. Mais en plus c'est qu'il faut penser ? Ça devient franchement balaise pour moi, ça. Les décors sont encore plus beaux, l'interactivité avec les élé-



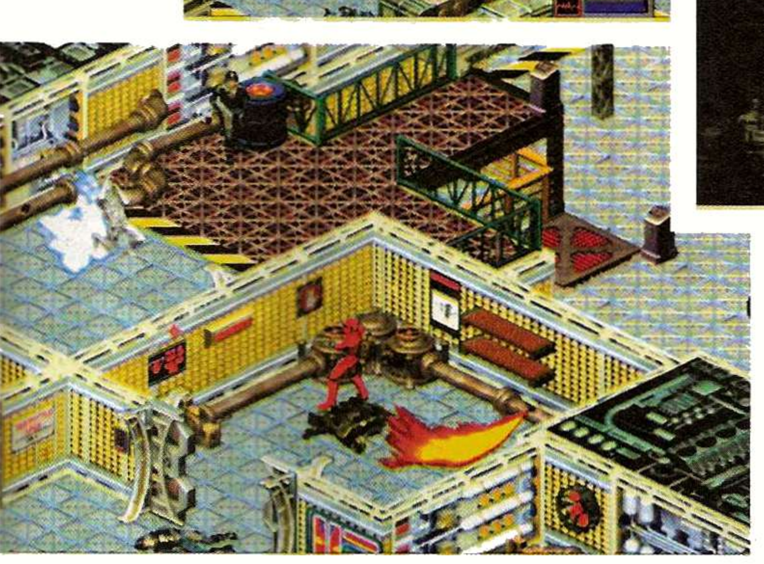
Hop, je ▶ conduis un petit robot qui, je dois l'avouer, est assez hargneux et destructeur.

L'avis de Cedric



Pour voir la différence entre le premier Crusader et le second, il faut être observateur. C'est toujours aussi passionnant, mais cette suite n'a-t-elle pas un arrière-goût de Data disk ? Les nouvelles armes, les nouveaux ennemis, les nouvelles salles, s'ils sont encore plus réussis, n'enlèvent pas de l'esprit que les programmeurs auraient pu faire un effort pour relever un peu la sauce. Le moteur reste le même, l'interface aussi... les bugs également. Alors, ça vaut vraiment le coup ? Oui parce que c'est quand même génial.

◀ Coucou... c'est moi que v'là... Vous en voulez encore ? Ça tombe bien, moi aussi.



◀ Admirez la silhouette, en haut, d'un soldat qui vient de se les geler à l'azote liquide. Superbe !



◀ T'as beau te rendre, mon gars, je sens que je vais quand même t'allumer.

ments encore plus poussée à tel point que tout ou presque peut s'exploser joyeusement. Le pied total pour les casseurs invétérés. Et puis n'oublions pas les ennemis. Vous pourrez toujours latter du soldat et de l'ingénieur sous lesquels se formera une agréable petit flaque de sang. Mais si la vue de l'hémoglobine vous fait remonter vot' quatre heures, vous pourrez toujours les transformer en cendres fumantes si vous les immolez par le feu. Un régal. Quelques robots viendront s'ajouter au nombre de vos victimes, à moins que vous ne les contrôliez vous-même (et oui, c'est fun !) et de nombreux pièges se mettront en travers de votre route. Mais prudence, valeureux guerrier ! Ne fonce pas tête baissée. Ou alors uniquement pour donner un coup de boule.

Côté son, les ingénieurs se rendent toujours en vous demandant grâce et les soldats meurent toujours dans un aaarg convaincant. L'action se déroule d'ailleurs sur une musique tonitruante qui donne du beaume au cœur. Ça devient presque un carnage artistique. Côté animation, les programmeurs ont réalisé des merveilles. Ça bouge dans tous les sens et il y en a partout. Tout cela est d'un réalisme surprenant puisque votre ch'ti pépère peut sauter, faire des roulés-boulés, s'accroupir, se planter la tronche et tout et tout... Une réussite. Malgré tout, on refera les mêmes remarques désobligeantes que sur le premier volet, à savoir que de nombreux bugs viennent gâcher le jeu. Votre Marine connaît quelques sauts de position lorsqu'il se trouve à proximité d'un objet, et se retrouve parfois suspendu en l'air quelques secondes avant de se planter. Il est yogi ou quoi ? Alors est-ce que ces petits inconvénients seront corrigés avant la sortie ? Il y a intérêt sinon on pourrait se fâcher sérieusement. Et franchement, il y a de quoi parce que gâcher un superbe jeu comme ça, ça mérite des baffes. ■

Cedric Gasperini



▲ Un p'tit roulé-boulé pour le plaisir. J'aime me secouer les écrous.

La scène d'intro est très marrante. Enfin je veux dire saignante. ▼





Scorched Planet
Délire éthylique

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CRITÉRION STUDIOS.**
GENRE : **SHOOT'EM UP.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX4-66, 8 MO, CD 2X.**

Vous avez toujours rêvé de jouer un pilote alcoolique qui passerait son temps à latter du mammouth furieux, du Yeti hagneux ou du pingouin déchaîné (vous avez des rêves bizarres) ? Alors jetez-vous sur le nouveau soft de Criterion Studios, Scorched Planet, et partez sur Dator 5 !


Une intro très belle et très longue débute Scorched Planet.

Une arrivée à la Terminator



Agneu... Blll... Viski ? Blurp ! Ce héros a quelque chose proche d'Éric... mais quoi ?

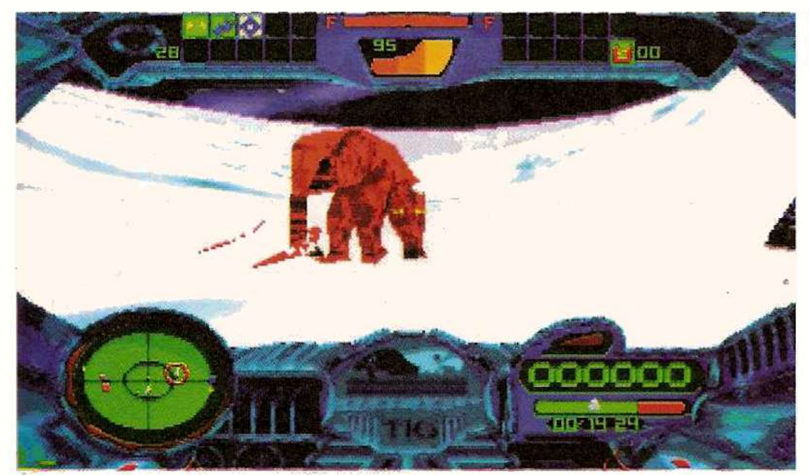
VOUS ÊTES Alex Gibson. Première nouvelle. La seconde est que nous sommes en l'an de grâce 2230. Ben oui, fallait pas dormir autant... Pour continuer dans les chocs spatioculturels, vous êtes à bord de votre vaisseau interstellaire quand votre commandant vous donne l'ordre de vous rendre sur la planète Dator 5 où vos troupes sont assiégées. Ben oui, il n'a trouvé personne d'autre, le chef. Il aurait bien aimé pourtant mais vous êtes le seul à pouvoir sauver les colons. Pas le choix. Il devra compter sur vous, ex-commandant déchu pour excès d'alcoolisme. Je me demande pourquoi Olivier a voulu que je teste ce soft ? Toujours est-il que j'aime bien ça, moi, jouer le rôle d'un pilote alcoolique. Au moins, je peux trouver des excuses à mes fréquentes foirades de pilotage et mes crashs répétés. Tout ceci, vous l'apprendrez au terme d'une introduction splendide et longue où le seul point faible est le doublage ridicule en français. Alors, vous laissez tomber la bouteille (damned quelle infamie !) et vous vous postez aux commandes de votre véhicule type 16, à savoir qu'il se transforme à souhait en tank ou avion. Puis vous voilà sur Dator 5. La première réaction est unanime : oh que c'est beau ! La seconde aussi : @¤*§# ! de machine de m..., tu vas arrêter de bouger dans tous les sens ?



C'est ce qui s'appelle en prendre plein la gueule. Fallait pas m'chercher des noises.

Un avis partagé

Bien, on va tenter de vous expliquer tout ça. Tout d'abord, la 3D exploitée dans Scorched Planet (Scotch Planète ?) est assez réussie, voire belle de loin, et donne un semblant de réalisme au jeu. Les monstres sont très



◀ Ainsi commença la disparition des mammouths, décimés par des pralines nucléaires.

L'avis de Cedric



Tout commence très bien avec une intro splendide et d'une longueur fascinante. Oui, mais c'est après que ça se gâte. Les missions sont vraiment répétitives et le pilotage est assez effroyable avec ses multiples commandes. L'idée de la transformation entre tank et vaisseau est intéressante mais n'est pas suffisamment exploitée. En fait, tout l'intérêt de Scorched Planet vient de la variété de ses monstres et de ses décors assez réussis. Reste un produit qui fera passer de bons moments de pralinage à tout va. C'est le principal.



▲ Non seulement votre tank est efficace mais il est de plus amphibie.



◀ Ainsi disparue la civilisation égyptienne, décimée par des patates de plasma.

réussis, les villes un peu moins et les paysages sont beaux. Paraîtrait même qu'il est graphiquement très impressionnant sur la carte Mystique (voir Test Hard de ce mois-ci). Je veux bien le croire. Bref, tout va plus ou moins bien. Dommage cependant que la vue se fasse à travers un cockpit de tank qui prend toute la place. Cela explique sans doute la fluidité parfaite du jeu. Et le jeu, parlons-en. Vos missions sont simples : récupérer un ou deux objets et surtout sauver des civils. Vous réussirez en les embarquant à bord puis en les emmenant à travers une espèce de porte des étoiles assez reconnaissable par ses couleurs flashies. Voilà voilà. C'est tout. Les trois missions de chaque niveaux (six au total), tournent autour des mêmes buts. Vous vous promènerez à travers un paysage tour à tour volcanique, égyptien à tendance fortement désertique, vallonné, ou encore montagnard. Là vous rencontrerez un tas de bestioles antipathiques telles des ptérodactyles (faut que j'arrête le scotch, moi), des mammouths (le gin aussi), des insectes géants du genre araignée et guêpe (et la vodka), des Yetis (sans oublier la tequila) et des pingouins. C'est fou ce que ça peut-être méchant un pingouin. Les bestioles sont vraiment réussies et variées. Pour exploser ces cochonneries, vous aurez une dizaine d'armes à votre disposition, du laser tout bête au missile destroy. En plus, une multitude d'objets (bouclier, gasoil, etc.) feront parti du voyage.



▲ Mélange de kangourou belge et de tamanoir de Tchernobyl, voici mes prochaines victimes.

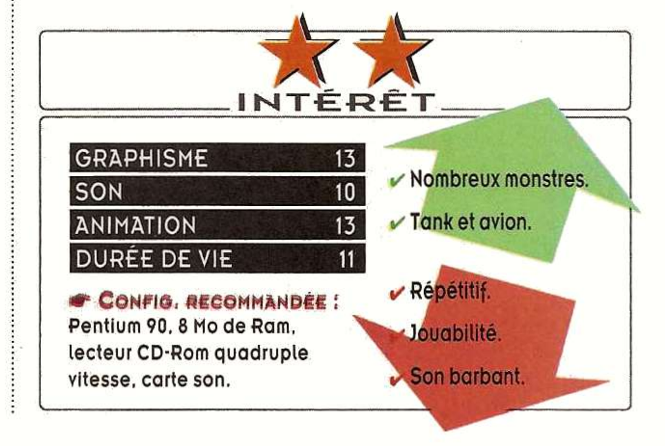


▲ Voici la porte des étoiles. Ratez-la et vous verrez 36 chandelles.

Et zou, un missile !

L'interface de Scorched Planet est assez brouillonne avec une multitude de touches pour conduire soit son tank, soit son avion. Avancer, mettre les gaz, tourner la tourelle de tir, ouvrir les portes, transformer son bazar, inverser le sens de la marche, utiliser la carte, le radar, modifier tout cela, sélectionner les armes, les cibles, bref ce sont une trentaine de touches qui vous attendent... De plus il vous faudra de longues heures avant de réussir à manœuvrer ces véhicules capricieux. Malgré tout, on s'y fait et on s'amuse à jouer les Mad Max à faire des loopings avec le tank ou des piqués avec son avion. C'est la franche rigolade. Et zou un missile par-ci, et zou un raté par-là, ouah, on se marre ! Et en plus on peut y jouer à plusieurs en réseau ! ■

Cedric Gasperini



INTÉRÊT

GRAPHISME	13
SON	10
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	11

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte son.

✔ Nombreux monstres.
✔ Tank et avion.

✔ Répétitif.
✔ Jouabilité.
✔ Son barbant.

Bedlam

Preparez la clef anglaise

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**MIRAGE.**
GENRE :	**ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**486 DX2-66, 8 MO, CD 2X,W95.**

S'il existe encore des joueurs dont les appétits destructeurs n'auraient pas été calmés par les jeux violents du moment, qu'ils se préparent alors à descendre du bio-robot avec Bedlam, un jeu d'action classique animé et sans temps mort.

DANS UN UNIVERS futuriste où l'on s'affronte à coup de boîte de conserve sur pattes, armées jusqu'aux dents, Bedlam reprend le bon vieux principe du jeu en 3D isométrique dans lequel on dirige un ou plusieurs personnages, fermement décidés à tout faire sauter. Après plusieurs produits sur ce thème (Total Mania, Gender Wars, Crusader et Syndicate Wars), avouons tout de suite que le filon commence à s'épuiser : il faudrait donc peut-être que les développeurs songent à renouveler un peu l'intérêt de ce type de jeu. Il ne faut pas pour autant en conclure que Bedlam est une erreur, puisque la résolution rapide des combats et les graphismes détaillés méritent déjà le détour. Simplement, il arrive peut-être un peu tard et semble donc uniquement s'adresser aux plus fervents adeptes des jeux de tir en 3D isométrique. Après une séquence d'introduction efficace, une première mission d'entraînement attend le combattant. Bonne surprise, avant d'investir le terrain, on découvre l'engin que l'on va diriger : une sorte de petit Mechwarrior que l'on arme à sa convenance. Comme sept emplacements sont réservés aux armes, on peut le doter d'un véritable arsenal : roquettes, canons à plasma, mines, etc.

▲ À la fin de chaque mission, il faut gagner un point d'évacuation où vous attend un vaisseau. Soufflez !

Avant chaque mission, on arme son robot. Autant prévoir un arsenal multiusage : canons, mines et roquettes. ▶



Ce joli bio-robot aurait-il mangé du Schtroumpf ? En tout cas, son chrome va rapidement virer au cramé. ▶

Vite et bien

Après avoir fait son petit marché, un vaisseau dépose notre petit guerrier mécanique au milieu d'une base ennemie, avec un ou plusieurs objectifs à remplir. Rassurons tout de suite les brutes : il ne s'agira pas de délivrer une princesse ou de retrouver les Manuscrits de la mer Morte, mais tout simplement de faire sauter des bâtiments. Il ne faut pas s'attendre à une promenade de santé : dès le début, plusieurs bio-robots rappliquent, ouvrent le feu et ne lâchent pas prise avant d'avoir été réduits à un tas de boulons. Il convient donc de se déplacer vite, de ne surtout pas rester immobile trop longtemps (sinon, un raid aérien s'empresse de venir larguer toute sa cargaison de bombes incendiaires) et de réagir aux tirs ennemis avec précision. Au début, il



▲ Il faudra au moins six minutes de tirs fournis à ces bio-robots avant de détruire complètement mon engin.

Les explosions ▲ peuvent être assez monstrueuses, occupant à elles seules plus de la moitié de l'écran ! Au feu !

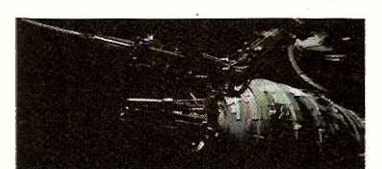


◀ Les gros objets jaunes sont bien évidemment des bonus à ne pas manquer : armes, boucliers, points, etc.

n'y a pas d'inquiétude à avoir : le robot que l'on contrôle est plus résistant que vingt Terminators réunis, et avec son redoutable arsenal, il n'a aucune difficulté à repousser les escouades de combattants. C'est ensuite que les choses se corsent : lorsque les munitions commencent à manquer et que l'on réalise avec angoisse « tiens ! plus que trois rafales de plasma et encore quatre objectifs à atteindre ! », on ne se sent plus très en sécurité.

Puissance de feu

Comme les bases sont vastes (elles comprennent en plus plusieurs niveaux) et qu'elles recèlent de nombreux passages dont il faut activer l'ouverture, on comprend vite que le challenge est réel. Après quelques



▲ Voilà, heu... un beau vaisseau, qui... heu, se déplace dans l'espace. Donc il se déplace... gracieusement. Hem.



▲ Lorsque les tirs ennemis viennent à bout de vos boucliers, vous finissez votre carrière comme boîte de conserve.

parties, quelques tactiques de base s'imposent vite : éviter les combats inutiles et surtout, arrêter de tout détruire sur son passage (je sais, la tentation est de taille puisque non seulement tous les bâtiments sont destructibles, mais en plus les explosions sont assez impressionnantes). Même si des munitions et des bonus sont disséminés dans les niveaux, ils sont, d'une part bien gardés, et d'autre part, pas très faciles d'accès. L'une des particularités de Bedlam est sans doute de pouvoir faire feu avec plusieurs armes en même temps. C'est notamment utile lorsque l'on croise des bio-robots légèrement plus résistants que les autres. Au lieu de les attirer à un coin de rue pour cause d'unique mini-gun ridicule, une triple rafale de canon à plasma devrait rapidement les envoyer *ad patres robotris*.
Ce sont près de vingt-quatre missions de difficulté croissante que l'on devra mener en terrain hostile, ce qui assure déjà une bonne durée de vie. En ce qui concerne la réalisation, il n'y a pas trop de quoi se plaindre : les bruitages sont pétaradants, la musique matraque l'action et le scrolling est honnête. Un Pentium 90 accusera néanmoins de sérieux ralentissements lorsqu'il y aura du monde à l'écran.

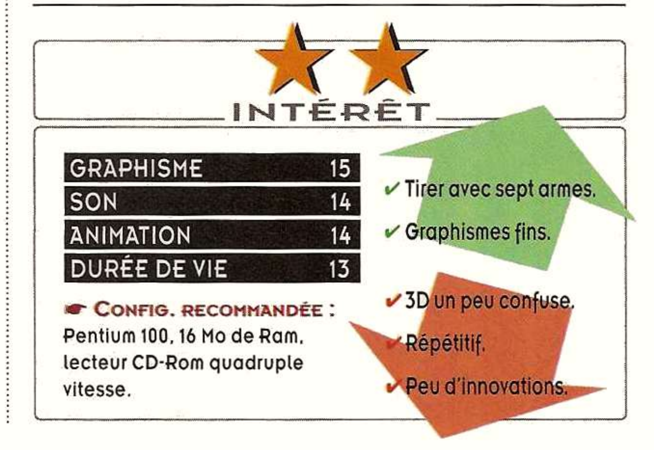
En définitive, Bedlam garantit des heures de jeux agréables... aux plus enragés des joueurs. ■

Luc-Santiago Rodriguez

L'avis de Luc-Santiago



Une action très rapide, un vaste choix d'armes, d'ennemis et de décors, mais un principe de jeu qui commence à lasser. Après Syndicate Wars ou Crusader : no Regrets, Bedlam ne compte pas assez d'innovations pour véritablement leur faire de l'ombre (à moins que l'on recherche absolument un jeu d'action de ce genre tournant sous Windows 95 et exploitant le thème de la guerre de robots). Honnête mais pas renversant, ce flingage hyperactif et bien réalisé devient malheureusement un peu lassant après cinq-six parties.



INTÉRÊT

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	13

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 100, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

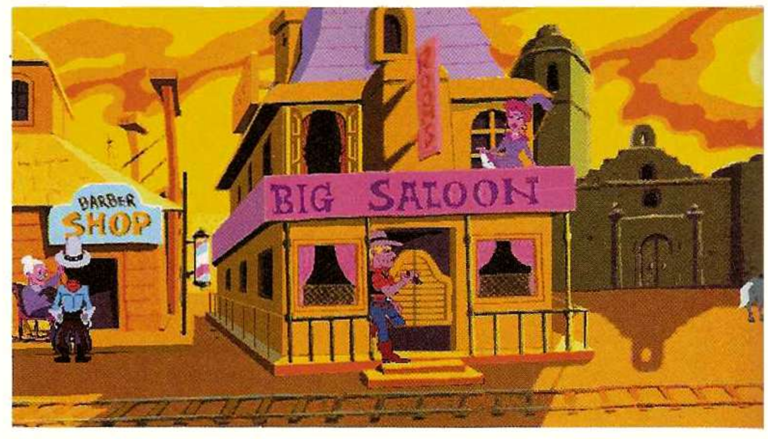
✔ Tirer avec sept armes.
✔ Graphismes fins.

✔ 3D un peu confuse.
✔ Répétitif.
✔ Peu d'innovations.

Le Trésor des Toltèques

Poor lonesome cow-boy

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**WARNER INTERACTIVE.**
GENRE :	**AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**DX4-66, 8 MO, CD 2X, WIN95.**



▲ L'ambiance est caractéristique des villes pionnières du Far West.

Dans la lignée des grands westerns, Warner Interactive sort le Trésor des Toltèques dans lequel vous vous lancerez à la poursuite de trois crânes en or. Mieux que John Wayne ou Clint Eastwood, très proche de Charlot, suivez les péripéties de Fenimore.

COMMENT VOUS décrire Fenimore Fillmore, le héros du Trésor des Toltèques ? Imaginez un homme, un vrai. Style Duke Nukem, quoi. Vous savez, le blond décoloré façon poupée barbie, lunettes de soleil noires, cigarillo au bec alors qu'il répand les tripes de ses ennemis sur les murs à grands coups de RPG. Vous voyez ? Bon, ensuite imaginez qu'il se balade dans le grand canyon aux États-Unis. Non ? Bon d'accord, imaginez qu'il latte de l'Alien dans le grand canyon. Imaginez maintenant qu'il croise un pauvre colporteur que trois terribles méchants de fin de niveau attaquent. Et que croyez-vous qu'il ferait Duke ? Ben oui, il sortirait le RPG puis éclabousserait les pierres alentours avec les restes sanguinolents de ses victimes agonisantes. Ensuite, il récupérerait le trésor (oui par ce qu'il y a un trésor), filerait un médikit au colporteur puis partirait en jetpack vers une autre guerre. Et bien voilà, Fenimore est à Duke ce que la poule est à la vache : un truc bizarroïde de diamétralement opposé. En effet, Fenimore, lui, désarme les méchants et en guise de médikit, file de la lotion capillaire à boire au colporteur qui en décède, le malheureux. Pas plus embêté que ça, il s'en va avec le trésor, tombe dans une embuscade et perd tout, y compris son fier destrier blanc façon Jolly Jumper. Voilà l'introduction du Trésor des Toltèques.

Voici Fenimore Fillmore, le super héros avec deux ▼ bras gauches.



J'peux les flinguer ?

Bien, l'intrigue est simple. Vous devez retrouver les trois crânes en or, trésor en soi, qui vous mèneront à des richesses encore plus fabuleuses. Alors à vous de traverser tout l'Ouest des États-Unis afin de régler le compte des méchants. Seulement il va falloir vous lever tôt mes amis parce que le Fenimore, il n'a pas l'air bien dégourdi du tout. Tout le monde semble prendre un malin plaisir à lui marcher dessus, à le piétiner férocement avant de le jeter dans un coin et l'oublier. De quoi raviver vos pulsions les plus violentes et vouloir flinguer à tout va. Oui mais ce n'est pas vraiment le but du jeu. Vous allez donc balader votre antihéros à travers un monastère, un fort de l'armée, la ville de Big Town et d'autres lieux tout aussi typiques pour y subir les pires humiliations. L'humour sera au rendez-vous puisque votre héros, outre sa dé-



▲ Bon, faut pas vous énerver... Je vous rends votre cheval, Monsieur.



◀ Un sermon délirant qui se résume à « Caïn a tué Abel... C'est pas bien du tout. »



◀ Le monsieur te demande si je peux envoyer un télégramme ! Complètement sourd ce vieux...

Bonjour Monsieur, est-ce que vous ne vendriez pas un petit RPG par hasard ? ▼

▲ Une carte vous aidera dans vos nombreux déplacements.



◀ Ils n'ont pas l'air de vouloir jouer ces deux là. Je devrais peut-être me méfier...

marche ridicule de cow-boy qui aurait chevauché pendant deux semaines au galop et dont la tenue va aussi bien que la robe à fleur à Judge Dredd, vous rencontrerez un tas de personnages loufoques. S'ils sont caricaturaux, ils n'en sont pas moins drôles. Vous subirez donc les assauts, entre autres, d'un crâneur méchant, un curé timide, une danseuse adorable, une vieille bavarde, un télégraphiste sourd, un moine hargneux, un soldat borné et j'en oublie. Bref, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Tous ces personnages ont un caractère bien particulier et vont vous donner du fil à retordre.

Une interface extra

Ce qui est loin d'être le cas de l'interface qui est un monstre de simplicité et d'efficacité. Façon Indiana Jones and the Fate of Atlantis, vous cliquez à un endroit pour que le Filou s'y déplace et vous sélectionnez un verbe parmi les « ouvre, ferme, prends, donne, use, bouge, parle et vois » qui, associés à un objet ou à un personnage, vous donneront l'occasion de voir votre personnage faire de merveilleuses choses. Le moteur est d'une intelligence appréciable puisque si vous passez votre curseur sur un objet, les actions possibles avec celui-ci s'éclaireront aussitôt. Ainsi, vous saurez immédiatement quoi faire avec toute chose. Si malgré tout vous décidez de « bouger une maison », « fermer un puits » ou encore « parler à une carotte », Fenimore ponctuera vos clics par un « Pfff... » peu convaincu ou un « Quoi ? » qui en dit long sur ce qu'il pense de vous. Ce qui nous amène à parler inévita- ▶



▲ Et si pour rigoler je poussais ce Mexicain par dessus la falaise de 500 mètres de haut ?



▲ Une aventure où vous risquez de tomber sur un lézard. (Elle est très drôle celle-là.)

L'avis de Cedric



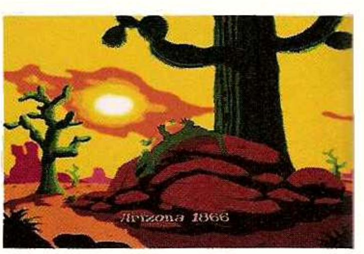
Jamais je n'ai autant ri sur un jeu d'aventure. Le Trésor des Toltèques est une réussite en tout point. Interface parfaite, scénario délirant, personnages loufoques, à commencer par le héros. Les voix françaises sont excellentes et donnent une dimension supplémentaire au soft. Bon, O.K., le Trésor des Toltèques n'est pas parfait, notamment dans ses répétitives et inévitables scènes intermédiaires. Mais on s'éclate comme un fou, d'autant plus que la progression, sans être simpliste, est assez facile. Un hit indéniable.



Chouette ! Une attaque de convoi comme dans les films !



Il est bien gentil cet adjoint du shérif mais j'ai vraiment envie de lui en coller une tellement il est borné.



Arizona 1866. Ils n'auraient pas eu par hasard une période de sécheresse ?

blement des voix. Vous lisez souvent que les voix françaises ne sont pas toujours à la hauteur. Et bien ici, le doublage est une incroyable réussite. Toutes les voix sont d'une intonation convaincante. Les dialogues, loin d'être casse-sboubs (comme dirait Éric), sont délirants et risquent de provoquer chez vous quelques crises de rire incontrôlés. Fenimore atteint le nirvana des antihéros, où trônent Rincevent célèbre mage de la saga du disque-monde de Terry Pratchett, Gaston Lagaffe et où s'agitent Quick et Flupke et autres Pieds nickelés.

Réussite totale

Côté graphisme, le Trésor des Toltèques est un style de dessin animé, où flotte une ambiance proche de Tom et Jerry au Far West. Les personnages sont très bien faits et les décors superbes. Bien sûr, le Trésor des Toltèques n'est pas parfait. Les scènes intermédiaires sont parfois un peu longuettes et comme on doit souvent recommencer plusieurs fois certains voyages, on doit se les taper à chaque coup. Pareil pour certains dialogues. Certains reprocheront aussi à Warner Interactive de nous sortir un jeu trop simple. En effet, vous progressez très rapidement mais moi je dis attention ! Attention, simple ne veux pas dire simpliste ! Le Trésor des Toltèques est très fouillé, réfléchi et même si vous aurez l'impression d'aller vite dans votre progression, ce sont néanmoins une vingtaine, voir une trentaine d'heures de jeu qui vous attendent. Alors ? Qu'est-ce qu'on dit de ça ? Et bien qu'on est heureux. Heureux qu'un jeu d'aventure, sans être un chef d'œuvre, soit une complète réussite.

Cedric Gasperini



Weega ! Je suis le cow-boy Ninja ! Yeepikaï ! Les panneaux ne me résistent pas !



HIT

INTÉRÊT

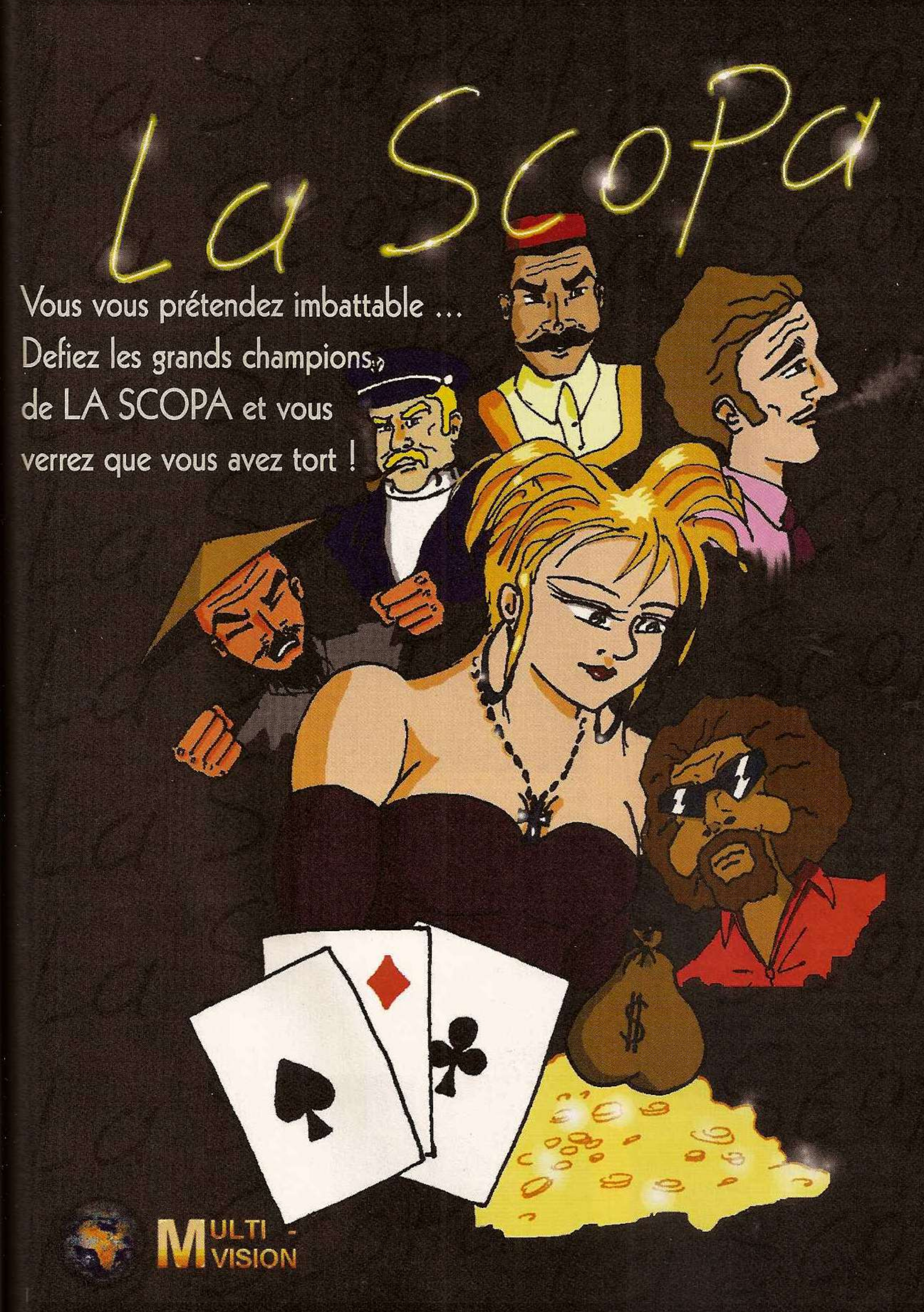
GRAPHISME	15
SON	18
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	15

✔ Humour délirant.
✔ Doublage.
✔ Personnages.
✔ Simple.

CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 75, 8 Mo de Ram lecteur CD-Rom double vitesse, carte son.



Un lait fraise, barman, et que ça saute !

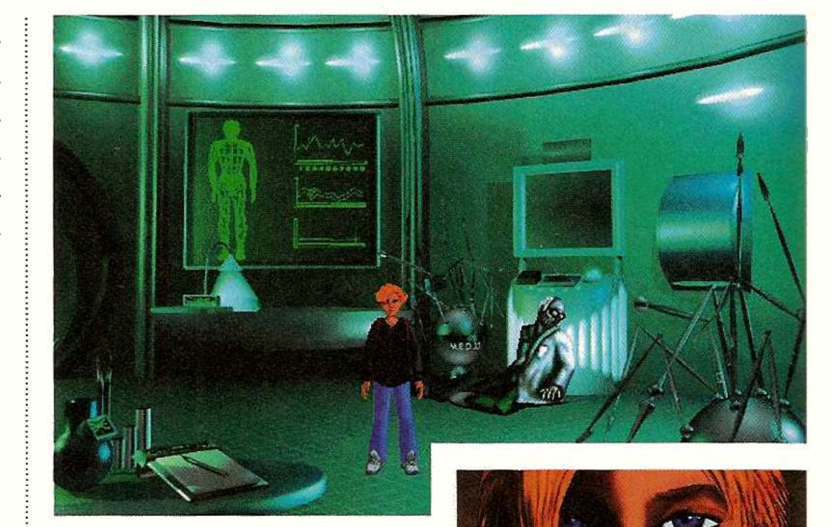

La Scopa
Vous vous prétendez imbattable ...
Defiez les grands champions
de LA SCOPA et vous
verrez que vous avez tort !
MULTI - VISION

Le Maître des Dimensions

Au-delà du réel

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**MAD ENGINE.**
GENRE :	**AVENTURE MARRANTE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. :	**486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Étrange alchimie de Fantasy, de science-fiction et de mondes parallèles, le Maître des Dimensions exploite tous les poncifs des jeux d'aventure traditionnels avec l'intention évidente de s'en moquer. Serait-ce suffisant pour faire un bon jeu ?

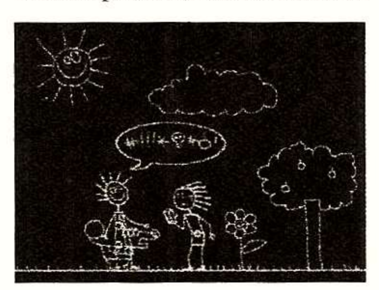


▲ Dans la station orbitale, vous allez découvrir qu'un virus a décimé tous les habitants. Trouvez l'antidote !

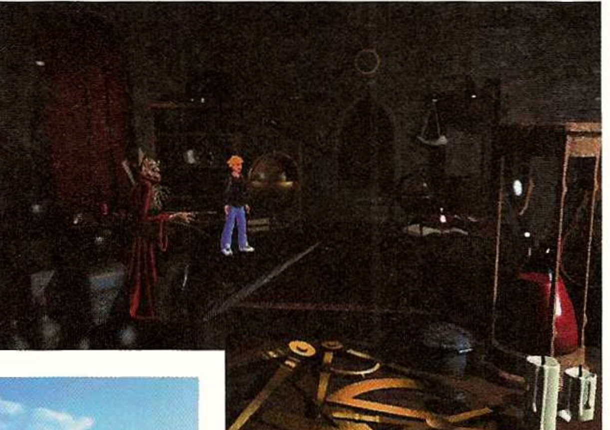
Votre personnage à l'air un peu fourbe, comme ça, mais en réalité, c'est un sacré petit moqueur ! ▶

LES PRINCESSES à délivrer, les stations orbitales, les méchants sorciers, les puzzles, les détectives, les mondes parallèles : l'aventurier le plus novice connaît tout ça par cœur. Personne n'ose d'ailleurs plus utiliser ces thèmes archi-connus sans y apporter un peu d'originalité. Et bien les développeurs israéliens de Mad Engine ont pourtant osé rassembler (et surtout, pasticher) tous les clichés du jeu d'aventure en un seul produit ! Comme les Chevaliers de Baphomet ou the Gene Machine (testés le mois dernier), le Maître des Dimensions s'essaie dans la catégorie des jeux d'aventure dotés d'un graphisme de dessin animé en haute résolution (640x480) et d'un humour au second degré. Lorsque le jeu commence, rien n'annonce pourtant les situations rocambolesques et farfelues auxquelles le joueur va être confronté.

Sac à dos, trogne juvénile, baskets, le gamin que l'on incarne n'a décidément rien d'un héros. Il ressemble même d'avantage à l'adolescent moyen épris de jeux vidéo qu'à l'aventurier pur et dur. Lorsqu'il rend visite à sa grand-mère, il est tout étonné de ne pas la trouver chez elle. Et comme il est très curieux, il profite de son absence pour fouiner un peu dans le grenier. C'est là qu'il trouvera un drôle de boîtier : ce n'est ni une télécommande, ni même un agenda électronique, mais une véritable machine permettant de voyager dans les dimensions ! Elle lui apprendra d'ailleurs bien vite les tenants et les aboutissants de l'histoire, qui est loin d'être originale : Merlin l'Enchanteur et le Sorcier du Nord se sont livrés il y a très longtemps une lutte sans merci, remportée par le méchant. La dernière lubie de cet horrible personnage étant de faire imploser toutes les dimensions juste pour le plaisir d'admirer un formidable feu d'artifice, il va falloir trouver un moyen de contrecarrer son odieux projet. Une



▲ Lorsque votre machine inter-dimensionnelle se dérègle, vous atterrissez dans des mondes grotesques.



L'antre ▶ du Sorcier du Nord est un vrai labyrinthe où vous rencontrerez pas mal de monde.



Ce gros ▲ extraterrestre est consterné par la médiocrité des programmes télé. Un conseil, faites-le rire !

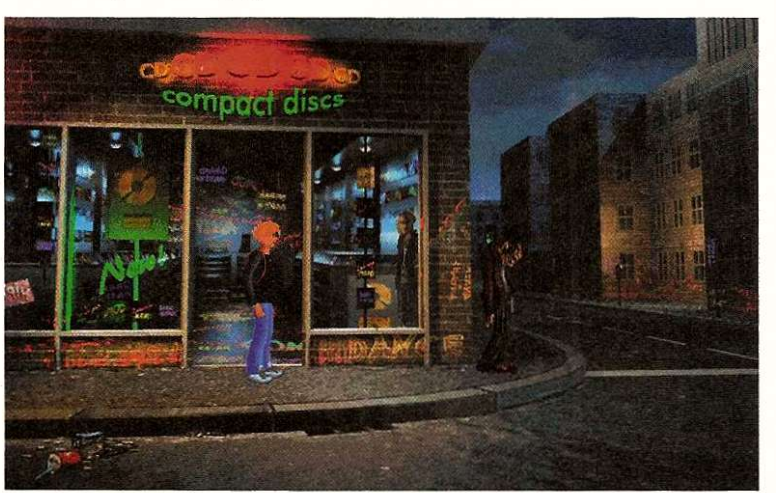


▲ Si vous allez faire un tour du côté du donjon, vous risquez d'y converser avec une jeune personne charmante.

◀ Vous vous apprêtez à entrer dans le repaire de votre ennemi N°1 : l'ignoble Sorcier du Nord. Courage...

seule solution pour cela : retrouver les cinq morceaux de la baguette de Merlin afin de l'invoquer dans les plus brefs délais. La quête se déroulera donc dans plusieurs mondes parallèles à thème, dans lesquels on se rendra grâce à la machine. L'originalité du jeu tient donc dans le rassemblement hétéroclite d'époques et de lieux différents : une station orbitale, un royaume enchanté médiéval, une ville contemporaine, une tapisserie égyptienne (!), l'appartement d'un extraterrestre, etc. Il n'y a absolument aucune unité, presque aucun repère, et il faut la plupart du temps, passer son temps à sauter d'un monde à l'autre ! Et pour accompagner ce curieux mixage d'univers, rien de tel qu'une bonne dose d'humour : votre adolescent ironise continuellement sur sa qualité de héros de jeu, s'adresse directement au joueur, critique ses interlocuteurs, lorsqu'il ne se moque pas ouvertement du produit lui-même ! La plupart du temps, les plaisanteries sont amusantes et distraient agréablement entre deux voyages inter-dimensionnels.

L'interface est réduite à sa plus simple expression : un inventaire, une souris et vogue l'aventure ! Ici, pas de curseur intelligent puisque les interactions se limitent à utiliser des objets, à résoudre des puzzles et à parler aux nombreux personnages : désolé pour les bricoleurs, il n'y a aucun mécanisme à activer, aucune machine à mettre en marche. C'est à la fois l'atout et la faiblesse du jeu ; toute l'aventure repose sur la gestion des objets et ne nécessite donc aucune déduction psychologique ou mécanique. Il suffit simplement de récolter ▶



▲ Dans la ville parallèle de Rapstone, il fait toujours nuit, et le marchand de disques n'est même pas ouvert.



▲ La vieille bohémienne hideuse acceptera de vous dévoiler votre avenir contre une petite offrande.

L'avis de Luc-Santiago



Arrivé sur la pointe des pieds, le Maître des Dimensions ne faisait pas vraiment partie des produits très attendus... Et pourtant ! Son humour omniprésent et surtout, la variété des lieux à explorer et des personnages à rencontrer en font un jeu d'aventure tout à fait plaisant, peut-être plus destiné à un public jeune qu'aux amateurs confirmés. Le soft est cependant enlevé et inventif, mais souffre d'un manque de variété dans les actions à accomplir. Pas de quoi sauter au plafond, mais une aventure drôle et réjouissante.



▲ À l'endroit où vous vous attendiez à trouver le royaume enchanté, voici ce que vous découvrez !



◀ Quand vous parlez à un personnage, son visage s'affiche en plein écran. Celui-ci n'a pas l'air aimable.

Ces drôles de... trucs semblent suivre vos aventures de très près. Ce sont même eux qui vous ont choisi. ▶

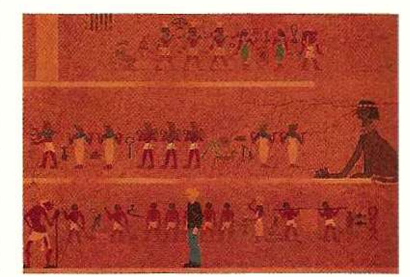
▶ des objets, de les utiliser à des endroits précis, ou de les donner à des personnages pour qu'ils en donnent d'autres en échange. Les énigmes et les casse-tête sont quant à eux de niveau variable et devraient autant intéresser les novices que les joueurs confirmés. Les décors magnifiques recèlent quasiment tous des indices, pas toujours évidents à trouver : on en revient donc souvent au balayage systématique de l'écran à la souris, à la recherche d'un objet minuscule ou mal représenté. Il n'y a cependant aucune anxiété à avoir puisqu'un examen attentif des lieux permet toujours de trouver la solution. L'utilisation des objets est en général assez farfelue, et parfois, assez hasardeuse pourquoi, par exemple, faut-il donner un tapis à une bohémienne plutôt qu'une queue de serpent ? Hein ?

Côté technique, il y a peu de reproches à faire : le jeu tournant sous Windows 95, il bénéficie d'une installation et d'un lancement très conviviaux et monopolise peu d'espace mémoire. L'animation du personnage est bien réalisée et les voix françaises sont tout à fait correctes, ce qui actuellement, relève presque de l'exploit. Malheureusement, comme on passe son temps à voyager d'un monde à l'autre et qu'ils sont répartis sur deux CD, on change fréquemment de disk, ce qui, à la longue, devient pénible. Ceci dit, même si l'on se déplace à sa guise, les actions doivent, comme dans la majorité des jeux d'aventure, être accomplies dans un ordre bien déterminé et ne proposent qu'un seul type de résolution (espérons que les prochains jeux prendront exemple sur l'excellent Down in the Dump et comprendront plusieurs solutions possibles).

De bons atouts

Insistons tout de même sur l'aspect inattendu et drôle de certaines situations : entrer dans un sitcom extraterrestre débile ou se retrouver par erreur dans une dimension complètement loufoque sont des moments très fantaisistes qui surprendront même les plus blasés d'entre vous. Finalement, le Maître des Dimensions avait vraisemblablement deux buts : chatouiller les zygomatiques en ridiculisant gentiment les clichés du jeu d'aventure, tout en proposant une histoire intéressante. Si le premier objectif est atteint, le second l'est un peu moins. Et face aux excellents produits du même genre qui sortent en ce moment, notre soft aura peut-être du mal à rivaliser. Cependant, soyons honnêtes : le jeu n'est peut-être pas fantastique, mais il a de bons atouts et propose une alternative pleine d'esprit aux gros produits du moment. ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ Que peut-on décemment faire lorsqu'on se retrouve incrusté dans une tapisserie égyptienne ?



▲ Non je n'ai pas loupé ma capture ! Vous êtes simplement dans un sitcom alien en noir et blanc !



INTÉRÊT

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

✔ Thème des dimensions.
✔ Pastiche.
✔ Beaux graphismes.
✔ Changements de CD.
✔ Dialogues prédéfinis.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Windows 95.



Vous vendez 16 (1) 43 20 76 91

Vous achetez 16 (1)43 21 76 91

53, rue de l'Ouest 75014 Paris - Métro Pernety ou Gaité

Ouvert le Lundi de 14 h 30 à 19 h et du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h 30 à 19 h

REPRISE DE VOTRE MATÉRIEL CA$H ACHAT, VENTE, DÉPOT-VENTE GRATUIT

LOGICIELS

Sega à partir de :	100 F
Nintendo à partir de :	100 F
Atari à partir de :	40 F
Amiga à partir de :	80 F
P.C. à partir de :	100 F

Plus de 3000 titres en stock !

NINTENDO / NEO GEO

Super NES + 2 manet. +1 jeu :	500 F
Game boy + 1 jeu :	250 F

N°1 de l'occasion

COMPATIBLES PC

386 SX 2Mo 40M :	1600 F
386 DX 4Mo 40M :	1990 F
386 DX 4Mo 120M :	2500 F
486 SX 4Mo 120M :	2800 F
486 DX33 4Mo 120M :	2900 F
486 DX66 Multimédia :	3900 F
Pentium 75	5300 F
Ext. 4Mo 8bits :	600 F
Ext. 16Mo 8bits :	1800 F

Toutes les configurations comprennent un lecteur 3/2, un écran VGA, une souris et un clavier ainsi que leurs docs.

PORTABLES

Portables IBM :	3790 F
Portables 486 :	4500 F

GÉNÉRATION MICRO ACHÈTE CA$H :

Logiciels CD ROM PC, CDI, Super Nintendo, Mégadrive, accessoires PC, accessoires Mégadrive et accessoires Super Nintendo. Configurations complètes PC,MACINTOSH...

LA SOLUTION OCCASION MATÉRIELS, LOGICIELS et ACCESSOIRES

AMIGA & ATARI

A500 1 Mo et A500 + :	800 F	STE 2 Mo :	1200 F
A600 1 Mo :	800 F	MÉGA STE :	N.C.
A1200 2 Mo :	1800 F	Écran Mono ATARI :	750 F
A1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Ext. :	300 F
A2000 1Mo :	1200 F	Lecteur Int. :	350 F
Écran AMIGA & ATARI :	790 F	Alim. AMIGA & ATARI :	390 F
1040 STF :	800 F	Souris AMIGA & ATARI :	120 F
1040 STE :	800 F		

ACCESSOIRES S.A.V.

Génération Micro répare, ou remet à niveau votre compatible P.C. essouflé. Installation de disque dur, CD Rom, Ram, Carte vidéo, CTRL Fast IDE et autres ...

SIGNES ET GRAPHIC TEL. 45 45 02 70



Vente de Configurations P.C. et pièces détachées P.C. neuves
Pour tous renseignements : ☎ 16 (1) 43 21 76 91 - ☎ 16 (1) 43 20 76 91.
Occasions garanties 6 mois P&O. Neuf garanti 1 an P&O minimum.

Bon de commande à retourner à :
GÉNÉRATION MICRO 53, rue de l'Ouest 75014 PARIS Tél. 16 (1) 43 20 76 91. Tél. 16(1) 43 21 76 91.
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... Code Postal : .... Ville : ....
Commande : .... Prix : ....
Frais de port : UC ou écran : 150 F ; config : 300 F ; logiciel : 35 F : ....
Règlement par chèque ou mandat joint à la commande Total : ....

GEN4 10/96

I have no mouth a

Aaaaaarghhh !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CYBERDREAMS/ACCLAIM.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO, CD 2X, SVGA.**

Les jeux d'aventure deviennent de plus en plus durs, certains frisant même la correctionnelle. Destiné à un public adulte, celui-ci, inspiré d'un livre de H. Ellison, nous offre un scénario malsain et des personnages inquiétants !

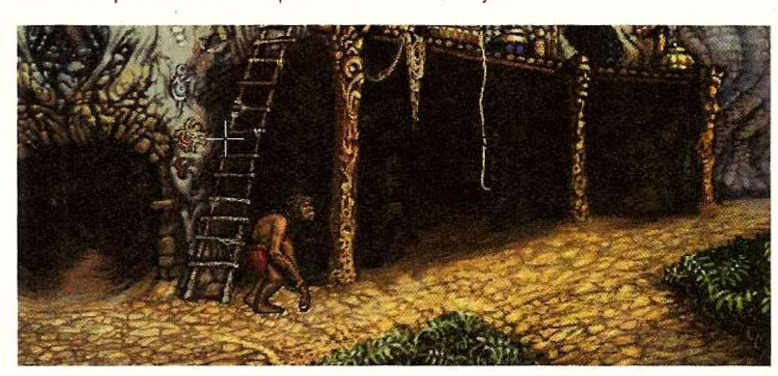
À **L'ORIGINE** de ce produit, on trouve un des écrivains-phare de la SF américaine, Harlan Elison et Cyberdreams, une société qui semble spécialisée dans l'utilisation de talents d'autres milieux que celui de la micro. Souvenez-vous de Darkseed avec Gary Giger ou de Hunters of Ralk avec Gary Gygax. Contacté pour adapter une de ses œuvres sur PC, Harlan Ellison choisit d'emblée un de ses romans les plus décriés (il est même étudié et disséqué dans certaines universités), écrit en 1966 : *I have no mouth and I must scream.* Dans cette histoire, un super ordinateur ultra intelligent, AM, construit pour gérer la guerre totale sur notre planète, devient complètement fou et détruit la race humaine toute entière sauf cinq individus. Ces derniers sont enfermés au centre de la Terre pour être torturés jusqu'à la fin des temps par cette entité supérieure finalement prisonnière d'elle-même et de sa folie !
Dans le jeu d'aventure, Harlan Ellison a continué de développer son œuvre en essayant d'expliquer pourquoi AM avait choisi ces cinq individus en particulier. Ce sera donc au joueur d'affronter les délires et les tortures inventées par ce Big Brother survitaminé. Vous devrez donc endosser la personnalité d'un de ces quatre personnages, le cinquième ayant été rayé du scénario pour des questions de morale et d'éthique. Mais attendez vous tout de même à une aventure dure, dans laquelle le joueur sera confronté à des situations de meurtres, de sacrifices, de viol, de paranoïa, de cannibalisme, etc. Malgré l'effort fait pour supprimer l'aspect immoral de certaines scènes, ce produit n'est pas à placer entre toutes les mains !

Éthique et jeu vidéo

Le jeu avait été développé à l'origine avec un cinquième personnage, Nimdok, ex-médecin nazi ayant sévit dans les camps de la mort durant la Seconde Guerre mondiale. Même si l'apparition de ce personnage avait pour but de dénoncer ces horreurs, ce dernier devant se racheter, le risque de choquer le public et de promouvoir involontairement des idées racistes ont suscité une censure sans précédent, qui fait que le jeu a été tout simplement amputé de toute cette partie (1/5e du jeu tout de même). Après Bad Day on the Midway (Innscape) qui n'avait pas été distribué en France pour des raisons similaires, on peut apprécier la prise de conscience de certains éditeurs, même si certains produits frôlent le scandale !



▲ Ayant été violée dans un ascenseur plus d'un siècle auparavant, Ellen comprendra enfin sa phobie de la couleur jaune !



▲ Avant de pouvoir tirer sur la liane pour faire tomber de la nourriture, vous devrez vous faire nourrir comme un oisillon !

Quatre jeux en un

Chacun des personnages va devoir en effet combattre ses propres démons et son passé, dans des lieux imaginaires crées par la folie de AM : du château habité par une sorcière pour Ted le

nd I must scream





▲ Avant d'entrer là-dedans, il faudra montrer au garde vos bonnes intentions.

◀ Si vous voulez éliminer cette sorcière, il faudra lui balancer un sortilège obtenu dans un vieux grimoire.



◀ Pour utiliser cette salle des moniteurs, rien de tel qu'un peu de bricolage.



◀ Encore une cuisine, mais les attraits de la servante constitueront une occasion de vous montrer infidèle sans coup férir.

Don Juan cynique, à une mystérieuse pyramide jaune pour Ellen, en passant par une tribu dévouée corps et âme à AM ou encore un dirigeable volant déserté. Après avoir choisi un des quatre protagonistes, le joueur se retrouve transporté dans un lieu étrange, représenté par divers écrans en SVGA, dans lequel il peut évoluer librement. Possibilité est alors offerte d'intervenir sur certains éléments du décor ou sur les personnages en utilisant un classique système d'icônes pour prendre un objet, avaler quelque chose, parler, examiner, etc. Le but de chacun sera bien sûr d'échapper au monde fictif élaboré par AM, tout en découvrant au final un moyen de le vaincre, même si cela demande quelques sacrifices. Si une erreur vous est fatale, ne croyez pas vous en sortir si facilement car AM veille au grain et il vous téléportera à nouveau au début de la micro-aventure qui vous concerne pour que vous reviviez encore et encore ce calvaire. Chacun des mondes virtuels est complètement différent des autres, tant graphiquement que par l'ambiance générale qui s'en dégage, avec cependant un leitmotiv : la violence. De la même manière, il existe un seul moyen pour « sauver » chacun des personnages et il faudra donc se méfier des fausses pistes. Une bonne utilisation des sauvegardes est indispensable et ce sera le seul moyen d'appréhender la richesse du scénario, hélas handicapée par un nombre d'objets utilisables trop limité, ce qui rend le jeu trop facile. ■

Didier Latil



L'avis de Didier



Il faut pour apprécier ce jeu, se placer dans l'optique d'un divertissement adulte, sans aucune connotation morale, religieuse ou raciale malsaine. Que ce soit les situations ou les dialogues, ce soft est dur, mais il faut reconnaître que le scénario est plutôt bon. On est régulièrement surpris par la folie de AM et par l'ambiance de l'aventure. Que cela soit graphiquement, pour les dialogues ou au niveau des voix, l'ensemble tient la route. On peut regretter l'interface, trop classique et le peu de possibilités d'action.





Ultra Pinball 3D Creep Night

Extra-balle

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	SIERRA.
GENRE :	FLIPPER.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 250 F.
CONFIG. MINI. :	DX4-66, 8 MO, CD 2X, WIN95.



La fluidité est irréprochable. ▶ Oui, je sais, vous n'en voyez pas grand-chose mais il faut me croire.

Souvent une question vous hante : quel est le meilleur flipper sur PC ? Et à chaque fois, les avis divergent. Sierra tente de mettre tout le monde d'accord en nous livrant une petite merveille, j'ai cité Creep Night. Astiquez vos paluches. C'est parti !

IL EST 20 HEURES 30. Ce soir, votre chaîne hi-fi est naze et vous ne pouvez pas vous passer le dernier Metallica. Votre poster de Megadeath se décolle du mur de votre piaule et votre bière n'est pas fraîche (normal puisqu'il vous ont coupé l'électricité que vous avez oublié de payer depuis six mois). Vous jetez donc les chaussettes sales qui encombrent votre lit, atterrissant sur le tas de vêtements qui occupe la moitié de votre 12 m2 et vous enfilez votre perf' clouté aux couleurs de votre gang, les « warriors de la route ». Vos pas lourds de santiags aux bouts métalliques vous guident tout droit au café du coin, histoire de vous en j'ter un ch'ti sur le nouveau tire-bille. Halte ! Pas besoin de sortir pour aller jouer au flipper ! Descendez juste deux étages et squattez le PC du p'tit frère. Il vient tout juste d'acquérir le nouveau soft de chez Sierra, j'ai cité Pinball : Creep Night. Après avoir lardé votre frangin de coups de pied afin qu'il vous explique comment allumer l'ordinateur et lancer le jeu, vous admirez la petite introduction où quelques gnômes jouent à dégommer des squelettes.

«- Ouah ! Délire ton jeu ! Supra destroy ! vous écriez-vous à l'adresse de votre frérot.

- Ouiff, f'est frai qu'il est foli, répondil. » Dans un moment de faiblesse, vous choisissez de mettre le son à donf, les animations itou, vous redéfinissez vos touches de contrôle, mettez l'élasticité de la balle au maxi pour que ça gicle dans tous les sens et préférez cinq balles à trois, histoire d'espérer faire péter le high-score.

Y'en a partout !

Malgré les protestations de votre frère, vous décidez de jouer tout seul alors qu'il y a une option multijoueur (quatre maximum). Ensuite, Creep Night vous propose trois flippers différents. Le château, le labo de Frankenstein et le donjon. Chacun se divise en trois niveaux, un central et un sur chaque côté. Côté graphisme, c'est splendide. Pour le château, les remparts surplombent des cibles en forme de bouffon et un cimetière très fun. Les portes vous permettent d'atteindre le max de points. Le labo est un somptueux mélange de tubes fluos ou phosphos, de fils électriques et de portes magnétiques tandis que le donjon est une subtile représentation de l'enfer, avec ses portes en forme de gueules aux dents acérées et ses chaudrons chauffés au rouge.



▲ La pieuvre émerge de la piscine. Bouge pas, ma poulpe, je vais te faire un cadeau. (Yak... yak...)

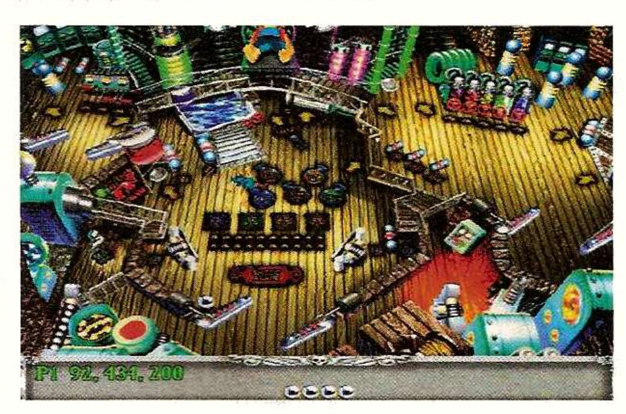


◀ Après passage dans la porte magnétique, la boule devient incandescente. Je vais mettre le feu !



◀ Regardez qui vient dîner ce soir. Des Frankenstein ! Je m'en vais les nourrir à grand coup de boules, moi !

Hop, je jongle avec une déconcertante allégresse. ▶



◀ Et m..., je viens de perdre la boule. Il y a de quoi devenir complètement marteau.



Dans tous, des flammes explosent de partout et des monstres, genre gobelins, rats, pieuvres, squelettes, etc., apparaissent régulièrement pour se faire écraser par votre baballe. Il y a un nombre hallucinant de bestioles, de portes, de rampes et autres caves à bonus à tel point qu'il me faudrait les 200 pages de Gen 4 pour tout vous décrire. Et ça virevolte dans tous les sens, et ça abrase des cibles, et ça fait apparaître des monstres dans tous les coins... Vous vous retrouvez donc régulièrement dépassé tant il y a de choses à faire. Malgré tout, vous ne perdez jamais (ou rarement) la bille des yeux. Une prouesse qu'il faut souligner. Côté fluidité, c'est irréprochable. Oui, vous avez bien lu. Malgré des graphismes vraiment chiadés, la boule ne subit pas le moindre ralentissement, le jeu ne souffre d'aucun saut d'humeur ni de ralentissement. Le rêve. Malgré tout, Creep Night n'est pas exempt de tout reproche : certains passages sont occultés par des tours ou remparts, certaines rampes sont difficiles d'accès et les messages passent trop rapidement ce qui fait que vous vous retrouverez à 542 654 768 points sans savoir vraiment pourquoi, tant l'action est rapide et ne vous laisse pas le temps de vous éponger ou vous gratter le menton. Pour conclure, puisque tout a une fin, Creep Night est bien sympa. Même si le troisième flipper n'est franchement pas à la hauteur des deux autres (flips trop espacés, couleurs trop vives et intérêt moindre), vous passerez des heures à essayer de tilter votre clavier. Un petit régal. ■

Cedric Gasperini

L'avis de Cedric



Bon, O.K., un flipper sur PC ne sera jamais qu'un petit jeu sans l'ambiance bar et mousse qu'un café peut offrir ni le plaisir de frapper sur la machine sans risquer de la casser si l'on perd. N'empêche que Creep Night est un petit bonheur. Varié, marrant et surtout très fluide, il séduira sans conteste ceux que le flipper ne repousse pas. La multitude d'actions possibles, de cibles et de galeries est hallucinante et franchement fun. Quant à la vision de la balle, elle est parfaite malgré les nombreux obstacles. Une réussite.



INTÉRÊT ★★★★ HIT

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	12

✔ Beau.
✔ Fluide.
✔ Richesse des actions.

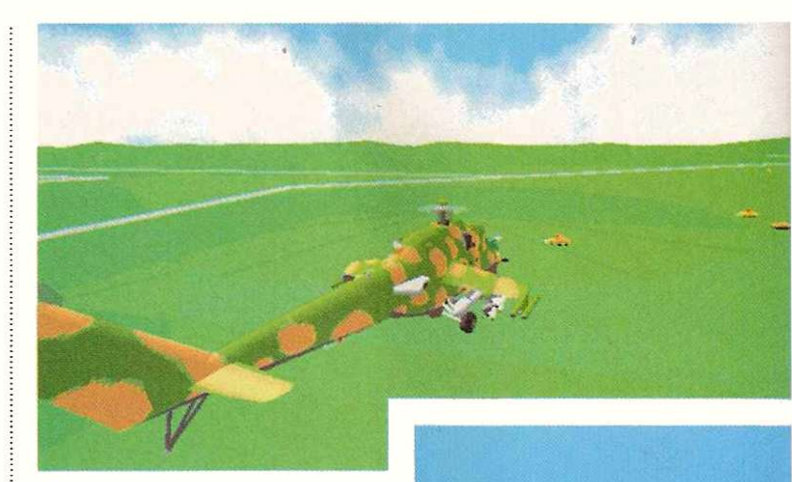
✘ Écran rikiki.
✘ Parfois confus.

Config. recommandée : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Windows 95.

Hind
Le voile rouge

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **DIGITAL INTEGRATION.**
GENRE : **SIMULATION D'HÉLICOPTERE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **P 90, 8 MO, CD 2X, WIN95.**

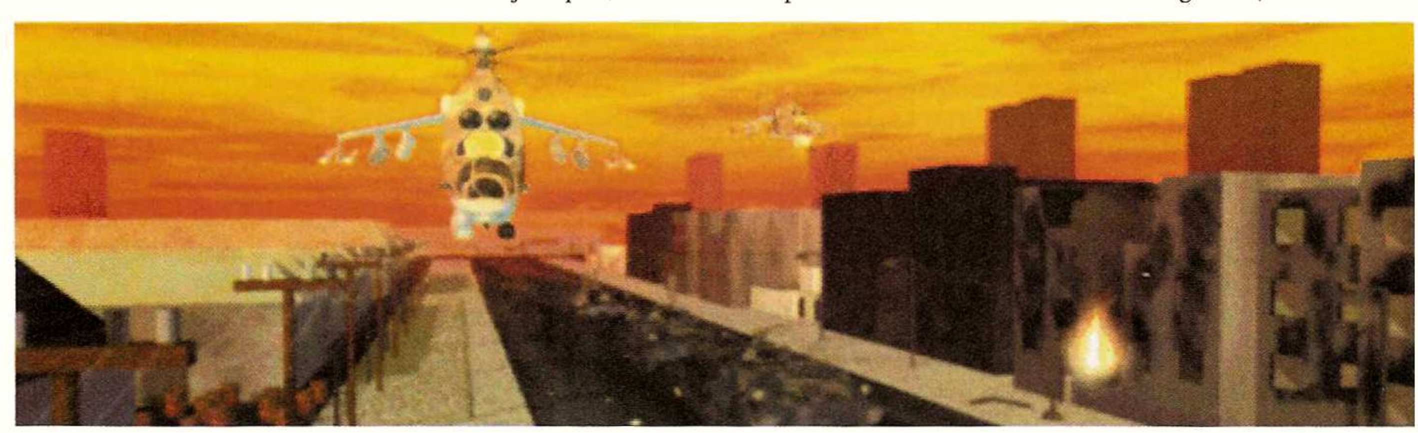
Rassurez-vous, pilotes émérites à la soif de sang insatiable ! Digital Integration nous envahit avec Hind, une simulation d'hélicoptère russe particulièrement bien réussie. Attachez vos ceintures, vérifiez les caisses de vodka et partez au combat !



▲ Quelques tanks se profilent à l'horizon et je m'en vais les réduire à l'état de cendres.

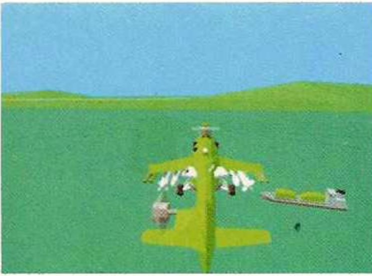
Et je tire... Et je tire... Qu'est-ce qu'ils vont prendre dans la gueule les rascals ! (VGA.) ▶

NON, NOTRE grande nation n'est pas morte, frère lecteurovitch ! Nos armes sont toujours aussi puissantes et les barbares qui nous défient pleurent sur les ruines fumantes de leurs villes rasées. Mais malgré notre incomparable grandeur, l'envahisseur capitaliste tente de soulever les peuples contre notre bel idéal communiste. C'est pourquoi, frère lecteurovitch, vous avez été choisi pour remplir les trente missions de notre programme Hind. C'est un dossier top-secret aussi vous demanderais-je la plus grande discrétion. Souvenez-vous d'Apache Longbow, cette campagne que vous avez brillamment réussie. Et bien voici son successeur. Vous allez avoir le privilège de piloter un MI-24 Hind, un des plus puissants hélicos russe, transporteur de troupes. Mais avant, il vous faut faire face à une installation poussive et à un Direct X friand de plantage. Ces quelques moments de désespoir feront ensuite place à un certain bonheur une fois dans le jeu. Hind vous propose de multiples options : régler les niveau de détails graphiques, le nombre d'ennemis, selon la puissance de votre PC, et vous aurez à sélectionner la campagne qui vous tente le plus. Trois vous sont proposées, à raison de dix missions chacune. Bref, il y a le choix. Ainsi, vous partirez en Corée, en Afghanistan ou au Kazakstan. Quoiqu'il arrive, vous aurez du monde à zigouiller, même si vous





▲ Quand on arrive en ville… Dites, vous avez des courses à faire ? (VGA.)

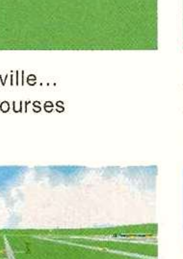


▲ Ce bateau a fait sa dernière pèche avant d'aller compter fleurette aux crabes (VGA).

L'avis de Cedric



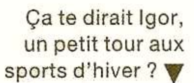
N'étant pas un pilote particulièrement surdoué (demandez à Fred qui s'arrachait les cheveux en voyant mon pilotage chaotique), j'ai toutefois pris un malin plaisir à répandre le feu, l'acier et le sang dans le ciel oriental. Hind est assurément un bon produit qui offrira de bons moments, malgré tout réservés aux amateurs. Les graphismes sont somptueux, les missions intelligentes, bref, on se prend à fredonner la Chevauchée des Walkyries de Wagner, alors que dans un tonnerre de bruit, on survole et démolit les lignes ennemies.



▲ Un p'tit rase-mottes avant le grand boum. Planqueeez-vous !



◀ Le cockpit prend pas mal de place sur l'écran mais la vue reste agréable.



Ça te dirait Igor, un petit tour aux sports d'hiver ? ▼

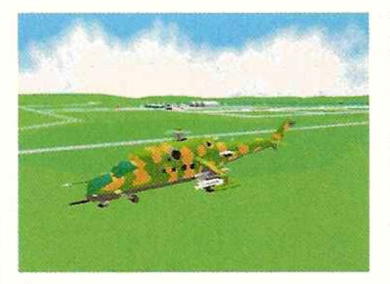


choisissez l'option minimum d'ennemis. Pour les plus nuls, la possibilité d'être invincible est également proposée et fortement conseillée au début. Ils ont pensé à tout chez Digital Integration ! L'interface en soi n'est pas différente des simulateurs habituels, à savoir un joystick (recommandé) ou les flèches directionnelles pour les commandes et quelques touches au clavier qui vous permettront de varier votre vitesse, ajuster votre cible après l'avoir sélectionnée, ouvrir vos portes pour débarquer vos troupes, changer d'arme et j'en passe des tonnes comme les différentes et magnifiques vues zoomables, les messages aux coéquipiers ou encore le radar.

Des missions intelligentes

Bref, il vous faudra un peu de temps pour jongler avec virtuosité avec la cinquantaine de touches supplémentaires. Mais bon, on est pilote ou on ne l'est pas. Côté manuel, il est un peu plus mince que d'habitude, à savoir seulement une centaine de pages (sic !). Côté jeu en lui-même, les graphismes sont absolument splendides et imaginez que vous baverez de bonheur devant près de cinquante véhicules ! Du Mig 29 allié au F18 ennemi en passant par les trains, les bateaux, les tanks, les batteries antiaériennes et les AH64D Apache Longbow que vous zigouillerez avec jubilation. Bien entendu, vous pourrez sombrer dans la démence la plus totale en abrasant immeubles et autres lieux publics, mais essayez de penser aux droits de l'homme, aux chartes de non agression des civils en temps de guerre et surtout aux conséquences médiatiques pour votre beau et grand pays. Les programmeurs ne semblent pas en avoir fait cas puisque souvent les cibles sont dissimulées parmi la population. De quoi flatter votre orgueil de barbare, surtout que plus de dix armes différentes sont proposées. Les missions, elles, sont assez variées et très intelligentes. Il ne vous suffira pas de latter de l'ennemi à tour de bras, vous devrez aussi stopper un ravitaillement ennemi de munitions, aller en reconnaissance ou encore, et plus intéressant, apporter de la nourriture aux populations affamées. Le tout sous une musique tonitruante et un son dément. Quoiqu'il en soit, Hind rame pas mal sur un Pentium 120 en plein niveau de détail à tel point que je me demande si je dois vous parler de l'option multijoueur qui, si vous bénéficiez de machines assez puissantes, promet de grands moments. L'action est parfois bien brouillon à tel point que l'on ne se rend plus compte de rien tant il y a à voir. Mais Hind reste un bon simulateur qui risque d'augmenter un peu plus le nombre de vos heures de vol. ■

Cedric Gasperini



▲ Admirez la beauté mécanique de ma superbe machine.



GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	14

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 120, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Win95.

✔ Graphismes.
✔ Missions variées.
✔ Son.

✔ Installation.
✔ Parfois brouillon.

INTERNATIONAL MOTOCROSS

JEU D'ARCADE/SIMULATION
sur MAC CD-ROM
édité par WARNER INTERACTIVE



À mi-chemin entre la simulation et l'arcade, ce jeu aurait pu être amusant. Malheureusement, la réalisation un peu vieillotte (résolution VGA, animation poussive, clipping douteux et graphismes pixellisés) ne rend pas les parties fort captivantes. Le contrôle de la moto n'est quant à lui, pas très abouti et autorise même les changements de direction pendant les sauts ! Cependant, l'éditeur de niveau et les très nombreux circuits attireront peut-être l'attention des vrais mordus du motocross, s'ils sont toutefois prêts à jouer à un soft qui aurait tout à fait pu sortir il y a cinq ans. Quel gâchis !

BIG BUG BANG

JEU D'AVENTURE
sur PC CD-ROM
édité par CRYO



Dans ce jeu, qui est la suite de Commander Blood, vous avez pour mission de recréer l'univers à partir d'un unique spécimen. Le principe aurait pu être intéressant mais l'interaction se résume à répondre à des questions sans intérêt et à donner des objets aux différentes races. La réalisation est catastrophique : pas de SVGA, musiques et bruitages énervants, interface peu pratique, etc. Comme si cela ne suffisait pas, vous devrez supporter l'humour vaseux voir douteux de vos compagnons. Les nombreuses scènes cinématiques (de qualité) ne font que souligner la pauvreté du « jeu ». Bref, on s'ennuie à mourir.

DRAGON HEART

BEAT'EM UP
sur PC CD-ROM
édité par ACCLAIM

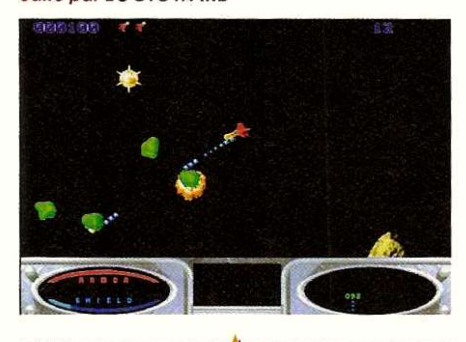




Ce jeu de castagne fantastico-médiéval permet d'incarner un chevalier courageux qui devra pourfendre tous ceux qui croiseront son chemin. Le scrolling est horizontal, les graphismes sont beaux, l'animation est excellente sur un P 90 (sous Win95 !), bref, la réalisation est très honnête. Pour se battre, plusieurs coups d'épée différents sont à la disposition du joueur qui pourra même trouver d'autres armes sur sa route. Les ennemis sont variés (êtres humains et créatures) et se défendent plutôt bien. Dragon Heart est malheureusement un peu répétitif et s'adresse donc avant tout aux mordus des jeux d'action.

ASTROROCK

JEU DE GOLF
sur PC/MAC CD-ROM
édité par LOGICWARE





Bon, en dépit d'un scénario complètement farfelu et d'un thème bizarre compte tenu du genre de jeu, Astrorock est tout simplement un Asteroïd new age. Tout est là : la maniabilité du petit vaisseau, rotations droite/gauche, bouts de rochers qui éclatent en tous sens, mines, etc. Huit types de cibles, huit bonus à collecter (boucliers, armes et bonus) et huit minutes de jeu avant d'être lassé… C'est suffisant pour se détendre entre deux tableaux d'Excel (il tourne sous Windows 95). Une refonte excellente et bien réalisée du légendaire et increvable jeu d'action. À noter sur le même CD la version Mac.

BLOWN AWAY

PUZZLES
sur PC CD-ROM
édité par MGM INTERACTIVE





Pour mettre un dangereux terroriste hors d'état de nuire, rien de plus naturel que de résoudre vingt-quatre énigmes corsées dans un temps limité. Bourré à craquer de séquences vidéos plein écran de très bonne facture, Blown Away n'est pas un jeu d'aventure, mais un vaste assemblage de casse-tête en tout genre. Son principal avantage réside dans le fait que les solutions soient aléatoires, ce qui permet de rejouer à volonté. Mais bon, il faut bien avouer que le jeu n'intéressera que les adeptes de brainstorming carabiné, prêts à débourser le prix d'un Quake pour satisfaire leurs appétits ludiques masochistes. ●

WORMS

JEU DE STRATÉGIE/ACTION
sur MAC CD-ROM
édité par TEAM 17/OCEAN





Que les utilisateurs de Mac se réjouissent, les petits vers débarquent sur leur machine et ils sont très très en colère. Identique à son frère sur PC, Worms est une totale réussite, un délirant affrontement entre nos amis les lombrics, le tout sur des décors plus funs les uns que les autres. Vous avez donc votre petite armée de six soldats rampants, vos nombreuses armes, de la grenade au lance-roquettes, et vous tentez de latter vos ennemis. Un jeu sans prétention mais où la stratégie est malgré tout importante. Ici, Worms remporte un succès unanime. Vous devez absolument vous jeter sur ce superbe soft.

Hallucinant !

Vous aviez été émerveillé par la K7 vidéo spécial E3 de cet été...

Vous avez été époustouflé par la K7 vidéo des Best Killers de la rentrée...

Allors précipitez-vous chez votre marchand de journaux pour découvrir le nouveau numéro de CD Consoles spécial Tekken 2 ...

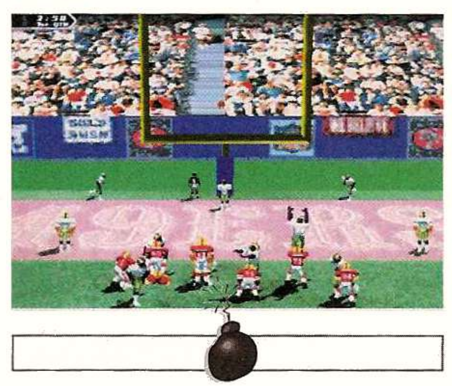


Disponible le 28 septembre

2 magazines pour le prix d'un.

NFL QUATERBACK 97

SIMULATION SPORTIVE
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS



Beaucoup de gens ne comprennent rien au foot amerloque, mais il faut dire que les programmeurs ne font rien pour arranger les choses. Il faudra être un fin connaisseur pour apprécier NFL, et encore, les graphismes VGA sont mauvais, l'action est brouillonne et l'on s'y perd complètement pour savoir quel joueur on dirige. Alors même si un semblant de management est présent, avec la possibilité d'échanger des joueurs, NFL ne captive pas et l'on se prend à tapoter mollement sur la barre espace de temps à autre pour faire avancer le schmilblick. Et dire que les fous de ce sport vont devoir se contenter de ça…

ABSOLUTE PINBALL

FLIPPER
sur PC CD-ROM
édité par 21ST CENTURY ENTERTAINMENT



Encore un flipper, parmi tant d'autres me direz-vous. Ben oui. Absolute Pinball reprend *grosso modo* le même fonctionnement que Pinball Fantasy, à savoir le scrolling vertical sur un tableau deux fois trop grand pour votre écran. Ce scrolling se fait bien trop vite, à tel point que l'on perd fréquemment la bille de vue. Bref, on en ressort avec un terrible mal de tête. Ce doit être un coup monté avec les fabricants d'aspirine. Les quatre tableaux sont moches, disons-le franchement, mais ils sont très complets (ouf ! un bon point !). En plus, il vous faut 16 Mo de Ram minimum. Du délire. On oublie bien vite.

BUBBLE BOBBLE

JEU DE PLATES-FORMES
sur PC CD-ROM
édité par ACCLAIM



Voici une adaptation d'un jeu qui a… dix ans ! Acclaim vous sort les trois volets, Bubble 1, 2 et 3, à savoir trois softs rigoureusement identiques dans leur mode de fonctionnement. Vous dirigez Bobble, un pitit dragounet tout mignon qui s'amuse à emprisonner des monstres dans des bubulles avant de les faire exploser d'un coup de boule ravageur. Dans le 2 et 3, un petit personnage lance des arc-en-ciel. C'est drôle, c'est fun, ça rappelle de très bons souvenirs de l'époque Atari ST. Mais c'est vieux et ça se sent. Enfin bon, on s'éclate comme des fous en multijoueur… à deux, par nostalgie.

OLYMPIC SOCCER

SIMULATION SPORTIVE
sur PC CD-ROM
édité par US GOLD





Avec Olympic Games qui sort le mois prochain, vous allez pouvoir vous faire la totale avec Olympic Soccer. Ce foot est assez complet, les options multiples (changement de maillot, sévérité de l'arbitre, et j'en oublie), les gestes techniques nombreux. Retournés, lobs, une-deux, reprise de volée, patates, ouvertures de la mort, bref vous allez avoir à faire à une myriade d'actions possibles. Oui mais c'est pas vraiment joli, l'action va un poil vite et il faut mieux jouer au paddle. Et pourquoi n'a-t-on pas le droit aux vrais noms de joueurs ? Je m'en fous, moi, d'avoir une attaque Dupont-Durand-Duchmoll.

NHL 97

SIMULATION SPORTIVE
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS





Comme chaque année, EA nous sort sa nouvelle mouture de NHL. Le nouveau, logiquement intitulé 97, est vraiment le meilleur de tous. Complet, autant dans ses stats que dans ses possibilités d'action, il vous fera vivre de grands moments de hockey. Les graphismes sont splendides (excepté les tribunes) et les joueurs sont tous beaux à voir, n'est-ce pas les filles ? Si vous ne connaissez pas grand-chose au hockey, voici l'occasion de vous y mettre. Inconvénient : vous aurez besoin d'au minimum un pentium 90 pour y jouer et un pentium 150 est fortement recommandé. Ça serait pas un peu beaucoup ça par hasard ?

NATO FIGHTERS

SIMULATEUR DE VOL - DATA DISK
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS







Avis aux pilotes ! Advanced Tactical Fighters, s'étoffe d'un Data disk comportant quarante nouvelles missions, découpées en campagnes. Pour soutenir le joueur dans ses efforts, quatre nouveaux avions font leur apparition (dont un, particulièrement inattendu) : tout d'abord, le traditionnel F-16 Falcon, puis le Saab Grippen, un avion suédois, ainsi que le SU-35, l'avion qui venait du froid, et enfin… L'Eurofighter 2000 ! Étonnant non ? Et pour ne pas contrarier les anglophobes, Nato Fighters sortira directement en français. Bref, les inconditionnels d'ATF ont largement de quoi atteindre le septième ciel !

Cartes 3D : le comparatif

La 3D, c'est trois fois mieux

Jusqu'alors, face aux consoles, le PC, même le plus puissant, souffrait d'une incapacité technique certaine dans la restitution, fluide et réaliste, de la 3D. D'où l'idée de fabriquer des processeurs dédiés à ce type d'affichage. La 3D, c'est maintenant.



▲ Scorched Planet : la 3D la plus impressionnante du comparatif.

ELLES SONT quatre, restituent en 3D et annoncent l'avenir de nos ordinateurs en matière d'affichage. Elles portent les couleurs de quatre grands noms de la vidéo : Matrox avec la Mystique, Hercules avec la Terminator 3D, #9 (prononcez, number nine, à l'anglaise) avec la 9FX Reality 332, et ATI avec la Xpression +. Chacune de ses cartes est architecturée autour d'un processeur. Hercules et #9 ont choisi le Virge de S3, tandis que Matrox et ATI, ont développé leur propre puce.

Ce n'est ni l'installation ni l'utilisation qui départageront les compétiteurs. Procédure désormais classique, l'installation de ce genre de carte s'effectue facilement, à l'aide d'un CD-Rom et/ou de disquettes. On installe les pilotes, le logiciel MPEG et les

MYSTIQUE

Constructeur :	**Matrox.**
Référence :	**Mystique.**
Processeur :	**Matrox.**
Résolution maxi :	**1280 en 75 Hz.**
Type de mémoire :	**SGRAM.**
Prix en 2 Mo:	**Moins de 1 400 F.**
Note :	★★★★★

À tout seigneur, tout honneur. La Mystique présente des résultats de tests homogènes, tandis que ses performances sont très satisfaisantes. Architecturée autour d'un nouveau processeur libellé Matrox, elle dispose de 2 ou 4 Mo de SGRAM qui conditionnent le nombre de couleurs restituées. Côté résolution, la Mystique affiche une image jusqu'en 1280 en 75 Hz. Ses possibilités d'extensions matérielles la rendent intéressante. Ainsi, trouvera-t-on prochainement trois cartes-filles destinées à l'acquisition et à la restitution de la vidéo ; à moins qu'on ne préfère transformer sa machine en récepteur TV ou en magnétoscope, grâce à une carte MPEG. Et puisqu'on en parle, notons que la solution logicielle, livrée avec la carte, intègre un lecteur MPEG à l'esthétisme agréable. Comme d'habitude chez Matrox, le pilote est particulièrement soigné. L'utilisateur dispose d'un bureau virtuel, de la possibilité d'ajuster les couleurs en fonction de l'écran, ou encore de régler le taux de rafraîchissement. Mais le pilote Matrox se détache des autres car, en plus de ces fonctions, il dispose de réglages avancés qui permettent de gérer les capacités 2D et 3D. Par ailleurs, il est capabie de diagnostiquer l'état de fonctionnement de la carte. Vraiment, du beau travail.

Côté jeux (c'est le plus important), Matrox livre trois softs commerciaux de haute volée puisqu'il s'agit de Scorched Planet de Criterion tout frais, tout chaud, de Mechwarrior 2 d'Activision, et de Destruction Derby 2 de Psygnosis. Notons que ce dernier manquait dans le lot que nous avons reçu puisqu'il n'était pas encore terminé au moment de nos tests. ●

TERMINATOR 3D

Hercules avec la Terminator 3D mise sur le processeur Virge de S3, déjà testé le mois dernier sur la Diamond. Son prix est imbattable et la Hercules est une véritable bombe en résolution moyenne - utilisation à laquelle sont principalement destinées ces cartes - par ailleurs, les pilotes sont de bonne facture. Reste que la Terminator 3D pose un problème. Curieusement Hercules a choisi de ne livrer aucun jeu avec sa carte. Or si on vient d'acheter une carte et qu'on ne dispose d'aucun soft, on se sent assez vite frustré avec sa belle carte inutile, même si le prix est attrayant. En effet, pour l'utilisateur final, les jeux fournis représentent un argument de vente sur un marché naissant, encore peu fourni, pour les raisons qu'on connaît (voir encadré), en logiciels ludiques compatibles. Certes, il est pour moi inconcevable de vendre une carte 3D sans aucun logiciel même shareware. Mais si vous êtes limités en moyens financiers et que vous avez la patience d'attendre les mesures fédératrices de Bilou, la Terminator 3D constitue un bon choix.
Techniquement, la Terminator 3D dispose de 2 ou 4 Mo de EDO-RAM à 40 nanosecondes. Sous Windows, la Terminator 3D atteint une résolution maximale de 1280x1024 pour un taux de rafraîchissement ergonomique de 75 Hz et 16 millions de couleurs en version 4 Mo (celle que nous avons testée). Inutile de dire que le confort visuel est assuré. Outre les pilotes, la Terminator 3D est dotée du logiciel MPEG Xing 2 qui autorise la lecture des vidéo-CD. Enfin, Hercules devrait sortir des cartes-fille MPEG hard. ●

CONSTRUCTEUR : **HERCULES.**
RÉFÉRENCE : **TERMINATOR 3D.**
PROCESSEUR : **S3 VIRGE.**
RÉSOLUTION MAXI : **1280 EN 75 HZ.**
TYPE DE MÉMOIRE : **EDO 40 NS.**
PRIX EN 2 MO: **MOINS DE 900 F.**
NOTE : ★★★★

jeux. Le tout n'a posé de problèmes majeurs pour aucune carte. L'utilisateur est pris en charge et, s'il respecte les consignes, c'est simple. Côté utilisation et réglages, sous Windows 95, toutes les cartes se pilotent avec aisance. Les pilotes proposés sont de bonne qualité. On y retrouve l'habituelle débauche de fonctionnalités, comme le bureau virtuel, l'ajustement des couleurs en fonction de l'écran ou, encore, le réglage du taux de rafraîchissement (très important pour la longévité du moniteur).

Qui peut le plus peut le moins

En matière de performances 2D, les tests portent sur deux types d'utilisation : sous Windows 95 et sous Dos. Ce dernier, bien que finissant, garde toute son importance pour les jeux du moment et ceux qu'on voudra garder lors du passage définitif à l'incontournable interface graphique. Les résultats sont impitoyables. La ATI (processeur Rage) est clairement distancée, tandis que les trois autres se tiennent dans un mouchoir de poche. Sous Dos, les cartes utilisant le Virge et la Matrox proposent des performances exceptionnelles qui se valent. Actuellement, on dispose là des cartes les plus rapides pour Dos. En revanche ATI ne contredit malheureusement pas sa réputation, les résultats étant toujours aussi décevants. On trouve même des incompatibilités avec des jeux comme

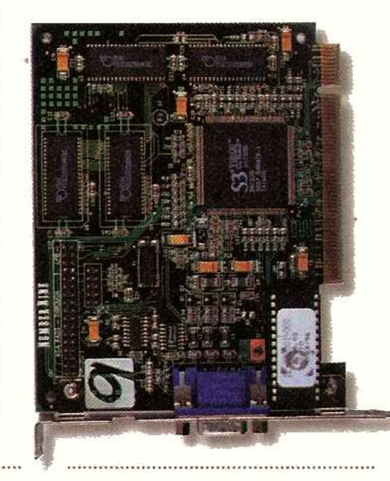


Descent 2 : ▲ sans les pixels, c'est bien plus agréable !

Duke Nukem 3D qui ne tourne pas en haute résolution. Sous Windows, ce n'est guère mieux. Le cœur du Rage en 2D est un Mach 64 vieillis- ▶

9FX REALITY 332

La #9, 9FX Reality 332 est une bonne carte, qui reste dans la moyenne, essentiellement en raison d'un rapport pilote/performances perfectible. Mais, c'est malheureusement son prix, compte tenu des logiciels fournis, qui la dessert vraiment. Hormis Terminal Velocity en version shareware, il n'y a aucun jeu 3D digne d'intérêt et c'est bien dommage. Même si l'amélioration est nette sur Terminal, c'est un jeu déjà vieux et qui ne coûte pas très cher au constructeur. Screamer, quant à lui, est un jeu de voiture 3D qui n'exploite pas les possibilités de la carte (bizarre, autant qu'étrange...). Viennent ensuite, un logiciel de création 3D et un Web Browser 3D pour Internet. Ah, J'oubliais, le coupon à renvoyer pour recevoir Havoc 3D. À mon sens, vous pouvez économisez le timbre, ce jeu n'est pas terrible. La 9FX Reality 332 comme la Hercules est basée sur le processeur Virge de S3. Ces deux cartes sont donc très similaires. En 2 Mo de EDO à 50 ns, le taux de rafraîchissement est le même et avec 65000 couleurs en 1024x768. Les pilotes sont de bonne teneur, avec l'habituelle débauche de fonctionnalités comme le bureau virtuel, l'ajustement des couleurs avec l'écran ou encore le réglage du taux de rafraîchissement. En 2D la #9 bien qu'excellente est un peu en dessous de la Hercules, sûrement à cause des pilotes moins optimisés. Pour la lecture MPEG (vidéo-CD), le programme Mediametrics fourni est le moins sympa du lot. Enfin, côté documentations, seul #9 prend la peine d'expliquer les jeux, ce qui devient de plus en plus rare et vaut la peine d'être signalé. ●



CONSTRUCTEUR : **#9.**
RÉFÉRENCE : **9FX REALITY 332.**
PROCESSEUR : **S3 VIRGE.**
RÉSOLUTION MAXI : **1280 EN 75 HZ.**
TYPE DE MÉMOIRE : **EDO 50 NS.**
PRIX EN 2 MO: **MOINS DE 1 200 F.**
NOTE : ★★★★









Mechwarrior 2
1-ATI.
2-Version normale.
3-Virge.
4-Mystique.

sant qui ne suit plus ses adversaires. C'est un peu dommage.
Sous 95, les deux cartes basées sur le Virge confirment l'extrême rapidité déjà constaté sur la Diamond. La Hercules est une véritable bombe en résolution moyenne, utilisation à laquelle sont principalement destinées ces cartes. La #9 bien qu'excellente est un peu en dessous, sûrement en raison de pilotes moins optimisés. La Matrox, quant à elle, est légèrement distancée par le Virge malgré des résultats tout à fait satisfaisants.

Des jeux et des cartes

Si les cartes 3D sont censées faire la même chose, elle ne le font pas avec les mêmes logiciels ludiques. Difficile dès lors de ce faire une idée. Par ailleurs, et pour compliquer le tout, malgré l'initiative de Microsoft (voir encadré), on ne dispose pas encore de pilotes Direct 3D. Par chance, nous avions un jeu développé pour toutes les plates-formes : Mechwarrior 2 et un jeu commun au Virge et au Rage d'ATI : Actua Soccer. Commençons par le Virge. Il existe actuellement les jeux suivants : Descent 2, Terminal Velocity 3D, Actua Soccer et Mechwarrior 2-3D. Terminal Velocity 3D est disponible par le canal shareware, quant à Descent 2, il est certes disponible, mais vous devrez vous procurer un patch auprès d'Interplay. Reste qu'avec les jeux actuellement disponibles, on ne peut guère parler d'accélération, mais plutôt d'amélioration du rendu de l'univers 3D, sur des jeux adaptés et non pas écrits pour le processeur. Il est vrai que ces améliorations sont appréciables, même si elles ne permettent toujours pas de se prononcer définitivement sur les capacités du Virge en 3D.
ATI, avec le Rage, nous promettait une accélération 3D digne de ce nom. Le jeu de combat de char futuriste Assault Rigs, avec son environnement 3D, ses objets texturés et

Plus près de toi, Billou

Au risque de me faire conspuer par les pros et les accros de l'image en volume, je rappelle que le PC est capable d'afficher de la 3D... À condition qu'elle soit fixe, ou, si elle est animée, qu'elle soit de piètre qualité, ou de taille ridicule. Par ailleurs, la vitesse de calcul d'une image 3D est inversement proportionnelle au nombre de polygones et à la qualité des textures affichées. D'où l'idée de confier ledit calcul à un processeur qui ne ferait que ça. Si l'idée de base reste identique, en revanche chaque constructeur développe son produit dans son coin avec le secret espoir de tenir le hit parade des ventes. Nous voilà revenus au temps héroïques de l'informatique. Chacun bidouille dans son garage, sans se soucier de norme, ni de compatibilité. Du coup, les accords vont bon train, entre les constructeurs et les éditeurs, qui portent leurs jeux sur le matériel des uns, et pas forcément sur celui des autres. À court terme, l'intérêt de cette pratique permet (aussi) une fidélisation (obligatoire) du consommateur sur une carte précise et sur les jeux qu'elle reconnaît.
Heureusement, Saint Bilou, dont tout le monde s'accorde à reconnaître la philanthropie, ne voit pas les choses (et surtout le marché) de cet œil là. Il se dit que pour continuer à croûter avec son business, il est préférable de ratisser large. Windows 95 ne doit pas se cantonner à la bureautique, il doit aussi s'adresser à la famille. Et les enfants de ladite famille s'intéressent d'avantage aux jeux qu'à Excel. Aussi serait-il de bon ton de fédérer l'affichage 3D. Direct 3D permet donc de développer des jeux qui seront reconnus par Windows 95 quelles que soient les cartes. Comme les constructeurs ne peuvent ignorer une telle injonction, tous les accélérateurs seront prochainement dotés de cette compatibilité...

XPRESSION+

ATI avec la Xpression + présente son nouveau processeur Rage, servi par 2 Mo extensibles à 4 de SDRAM. Malheureusement, notre carte était encore munie de EDORAM. Par rapport à nos résultats, on peut donc escompter un léger accroissement des performances sous Windows. La carte atteint comme ses consœurs les mêmes résolutions avec la même ergonomie et le même nombre de couleurs. ATI, avec le Rage, nous promettait une accélération 3D digne de ce nom. Mais, elle n'a pas tenu ses promesses et nous sommes plutôt déçus. Les résultats sont trop hétérogènes. En 2D, ATI ne s'en sort guère mieux, le cœur du Rage est un Mach 64 vieillissant qui ne suit plus ses adversaires. Ses performances, surtout sous Dos, sont trop moyennes. Quant à l'accélération 3D, elle est restée en dessous de nos espérances.
ATI livre trois jeux complets Assault Rigs de Psygnosis, un shoot avec des tanks futuristes, Mechwarrior 2 et Actua Soccer. Côté vidéo CD, comme toutes les autres cartes, la Xpression + propose une accélération vidéo qui, combinée à un logiciel, donne une solution appelée semi-hard. En clair pour peu que vous disposiez d'un Pentium, il vous sera possible de regarder des vidéo-CD en plein écran. ATI remporte la palme du genre avec une qualité étonnante et une bonne fluidité dès le Pentium 90. Par ailleurs, le logiciel MPEG de ATI, développé en interne, est esthétiquement agréable. Enfin, pour les accros du lecteur MPEG et de la 3D, ATI proposera, prochainement, des cartes complètes qui intégreront des fonctions de ce genre. ●

CONSTRUCTEUR : **ATI.**
RÉFÉRENCE : **XPRESSION+.**
PROCESSEUR : **ATI RAGE.**
RÉSOLUTION MAXI : **1280 EN 75 HZ.**
TYPE DE MÉMOIRE : **SDRAM.**
PRIX EN 2 MO: **MOINS DE 1 500 F.**
NOTE : ★★★

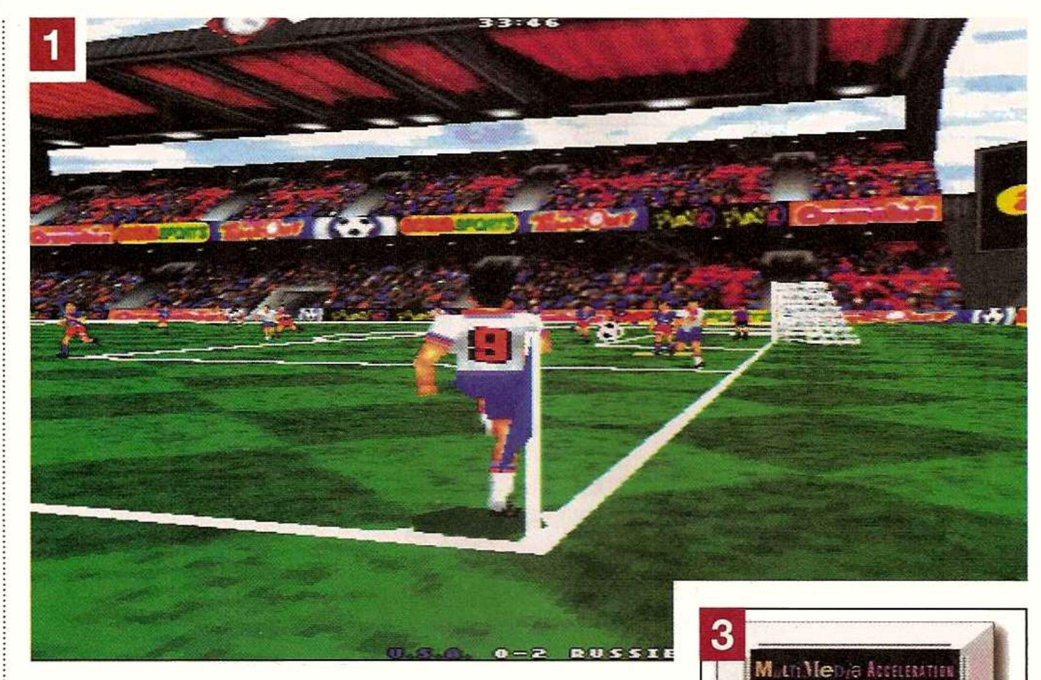
mappés semblait être un bon test pour commencer. Mais pour disposer de la plus haute résolution et de la meilleure qualité possible, il vous faut un Pentium 120… qui ne restitue les images qu'avec une fluidité tout juste correcte. Par rapport au prix d'une telle configuration, on ne peut pas dire que la capacité du Rage en 3D soit renversante même si elle est légèrement supérieure au Virge. D'ailleurs pour ATI ce processeur n'est qu'une transition et un Rage 2 bien plus puissant devrait voir le jour prochainement. Mechwarrior 2 est à peu près équivalent avec la version Virge. Enfin, Actua Soccer est aussi joli que sa version Virge, avec, en plus, à machine égale, un gain de fluidité.

De la bonne 3D

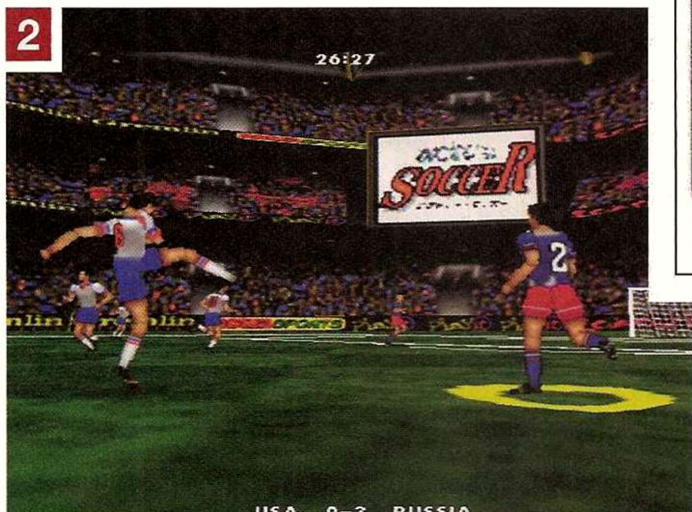
Je vous ai gardé le meilleur pour la fin avec Scorched Planet sur la Mystique. Ce shoot futuriste 3D est pour le moins original. Vous pouvez piloter un tank ou vous transformer en avion-fusée, ce qui vous donne des visions du terrain très différentes. Le jeu est amusant et, graphiquement, il est très impressionnant. Enfin de la vraie 3D qui dépote avec de superbes textures et des objets jolis à regarder. L'animation des oiseaux préhistoriques qui vous attaquent est superbe. Mais, comme pour le Rage, un Pentium 120 sera de bon aloi pour une bonne fluidité. Reste le désormais traditionnel Mechwarrior 2 toujours aussi excellent et dont cette version est en tout points semblable aux deux autres. ■

Bruno Gasnier
(Cauchemar en 3D mappée.)

1



2



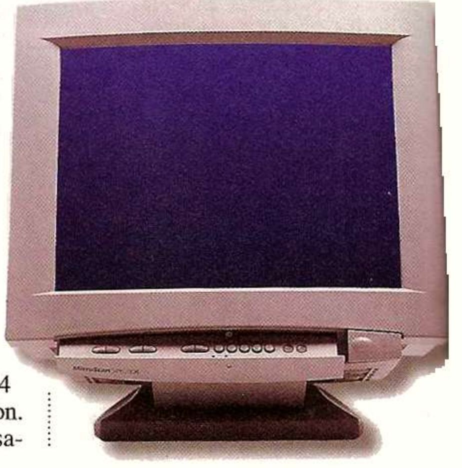
3

MultiMedia Acceleration
S3d on board
detected

Actua Soccer :
gazon et joueurs sont plus fins.
1-ATI.
2-Virge.
3-Ce sigle annonce un jeu optimisé pour le Virge.

Microscan 5V+

AVEC LE MICROSCAN 5V +, ADI propose un écran 17 pouces de qualité à un prix abordable, malgré quelques petits problèmes. Par exemple, si en 800x600, l'image est parfaitement nette, au centre comme sur les côtés et si le contraste est bon, en revanche, elle est peut-être, un peu trop lumineuse. Ce léger défaut trouve sûrement son explication dans le traitement antireflet du tube Hitachi. Lorsqu'il est éteint, on constate que la dalle est moins mat que la plupart des autres écrans. Du coup, le moindre parasite lumineux gène la perception de l'image. Reste qu'il est possible de corriger, en partie, ce léger désagrément grâce à un tableau de bord escamotable où se dissimulent les boutons de réglages. Ceux-ci, malgré un « clic » un peu désagréable, commandent des paramètres très complets : taille et position de l'image, correction des coussinets et des trapèzes, ainsi qu'un réglage de rotation. Ergonomie et intuition sont de rigueur. Pour preuve, la luminosité et le contraste sont servis par des boutons électroniques, qui ont su néanmoins rester accessibles et efficaces. Le moniteur est entièrement compatible avec les nouvelles normes relatives aux économies d'énergie et à la limitation des rayonnements. Il supporte, théoriquement, une résolution maximum de 1280x1024 en 60 Hz. Mais là, grosse déception. Dès le 1024, on constate un désagréable scintillement. On peut toujours se dire que le 17 pouces ne prête pas à de telles résolutions et que compte tenu du prix, on ne va pas se montrer plus royaliste que le roi… **(Notice en français.) B. G.** ■



GENRE : **ÉCRAN 17 POUCES.**
PRIX : **MOINS DE 5 050 F.**
NOTE : ★★★★★
CONSTRUCTEUR : **ADI.**

Pioneer super 10X

AVEC UN TAUX de transfert moyen constaté de 1,3 Mo et un temps d'accès de 100 ms, le Super 10X, de Pioneer, est à l'image du 4X, dont nous avions vanté les performances dans nos colonnes, voici quelques numéros : il décoiffe. Pour moins de 1000 F, l'heureux acquéreur transférera 119 Mo, répartis en plusieurs fichiers, en 1 minute et 49 secondes. 41 Mo, en un seul fichier, seront, quant à eux, transférés en 38 secondes. Du coup, avec une machine puissante, les vidéos numérisées sont d'une remarquable fluidité, tandis que de grosses images issues d'un CD-Rom sont ouvertes en un temps record. Ce qui n'est malheureusement pas le cas du tiroir, qui lambine un peu à l'éjection. Mais ne soyons pas trop exigeant. En effet, même si les performances restent étonnantes, le matériel testé était une version de présérie, donc imparfaite sur certains points. En raison de sa nouveauté, le lecteur n'est pas reconnu par Windows 95. Cela implique un passage par le panneau de configuration pour installer le nouveau périphérique. Par chance, pour les néophytes, la procédure est parfaitement documentée et, une fois n'est pas coutume, en français. Par ailleurs, le Super 10X est au standard IDE/ATAPI, mais il existe aussi en SCSI. Certes, par rapport à la version ATAPI, le prix s'en ressent un peu (moins de 1 600 F) pour des performances analogues. **B. G.** ■

GENRE : **LECTEUR CD-ROM 10X.**
PRIX : **MOINS DE 1 000 F.**
NOTE : ★★★★★★
CONSTRUCTEUR : **PIONEER.**

REJOIGNEZ LA FORCE !



Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

3615 GEN4 : tout savoir sur tout !

Maxi TV vidéo

C'EST UNE CARTE qui dérive et redirige le signal vidéo afin d'incruster l'image de la TV sur l'ordinateur. Malheureusement, parfois, ce système souffre de problème de comptabilité avec la carte graphique. Sauf, si vous envisagez de la changer, négociez une éventuelle reprise. L'installation est automatique et modifie le config.sys en excluant une zone de mémoire à la commande « EMM386 ». Si la modification standard fonctionne dans 90 % des cas, reste les 10 % où il faudra manipuler et là, la doc est un peu légère. La recherche des canaux est automatique et ergonomique, même si elle est plutôt longue. La Maxi TV associe des touches de fonction pour rappeler les chaînes. On peut ainsi zapper du bout du clavier.

La Maxi TV fait aussi de la capture vidéo. Elle est compatible avec la majorité des formats en vidéo composite et S-Vidéo actuellement disponibles sur le marché et elle supporte toutes les normes TV, SECAM compris. Une sortie son est prévue pour être raccordée à un casque, à la carte sonore ou à des enceintes amplifiées. La qualité de l'image est assez moyenne et le plein écran déforme les proportions.

Reste que l'ergonomie et l'intuitivité sont au rendez-vous. L'interface de l'utilitaire de capture est particulièrement réussie. On saisie ainsi des images fixes à la volée, grâce à un raccourci clavier et à un nom générique de fichier qui s'incrémente à chaque nouvelle capture. Enfin, la maxi TV est livrée avec Vidéo Studio 2. Depuis peu, la Maxi TV Vidéo s'est vue gratifiée de l'extension « studio », pour faire référence à de nouvelles fonctions logicielles visant à faire du montage vidéo automatique, grâce à Video Director.

(Notice en français.) B. G. ■

GENRE : **CARTE TUNER TV.**

PRIX : **MOINS DE 2 000 F.**

NOTE : ★★★★

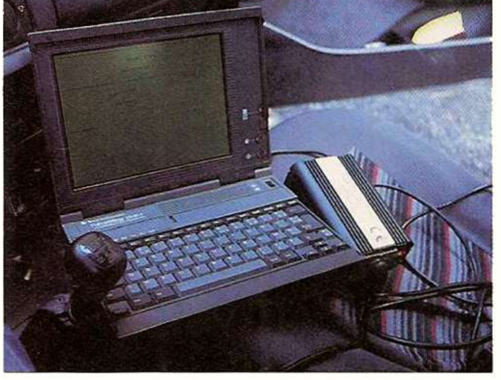
CONSTRUCTEUR : **GUILLEMOT.**

Convertisseur 12/220 volts

MON CHER CANOU, c'est sur mon ordinateur portable, du fond de mon hamac dans les Caraïbes, mon corps musclé exposé à l'ardeur du soleil et aux regards gourmands des indolentes demoiselles allongées près de la piscine, que je pianote ces quelques mots.

J'ai testé le convertisseur 12/220 volts de AB Soft. Il est vraiment pratique. Ce petit appareil, de la grosseur d'une cartouche de cigarettes, se branche sur l'allume-cigares de mon véhicule. Il transforme le 12 volts de ma batterie en 220, comme à la maison, pour une puissance de 140 watts. Au-delà, l'appareil fait comme toi les jours de bouclage : il fond les plombs. Sauf que pour le convertisseur, c'est une mesure de sécurité. Un autre système interdit de vider complètement la batterie. Une alarme sonore t'avertis au moment opportun. C'est bien. Je m'imaginais mal poussant la tonne de ma limousine de location. À l'arrêt, je dispose d'une autonomie approximative de trois heures. Mais c'est en fonction de la puissance de la machine. En revanche, il est possible de travailler en roulant. Avec le chauffeur, c'est bien. Au fait, si tu veux partir avec ton ordinateur de bureau, c'est possible. Il existe un autre modèle, plus puissant, qui restitue jusqu'à 600 watts. Pour jouer c'est pas mal non plus. En revanche, il est plus volumineux, se branche sur les cosses de la batterie et coûte environ 3 500 F. Avec cette torride ambiance de travail, tu penses bien que j'ai pris du retard pour les 14 prochains numéros. Bon je te laisse. Je t'envoie mes notes de frais pour ce test. Enfin, je me demande si je vais rentrer. À plus…

(Notice en français.) B. G. ■



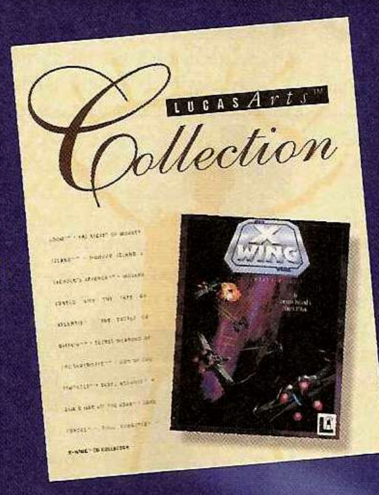
GENRE : **CONVERTISSEUR 12/220 VOLTS.**

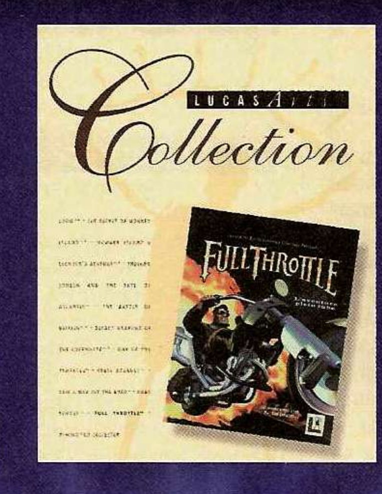
PRIX : **MOINS DE 850 F.**

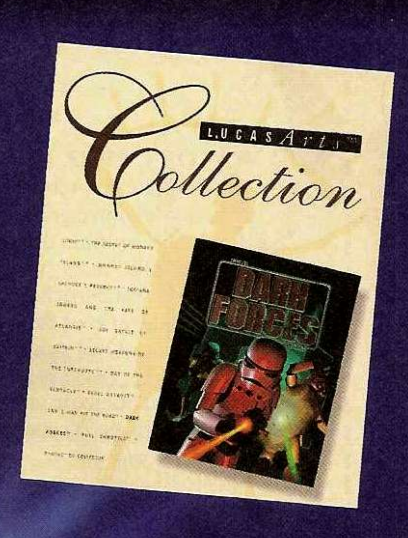
NOTE : ★★★★★

CONSTRUCTEUR : **AB SOFT.**





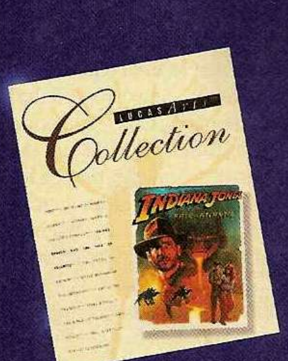


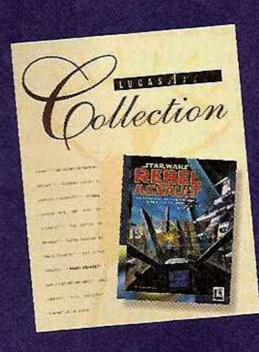


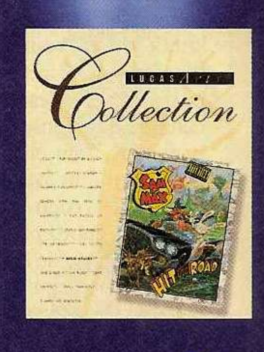
149 F

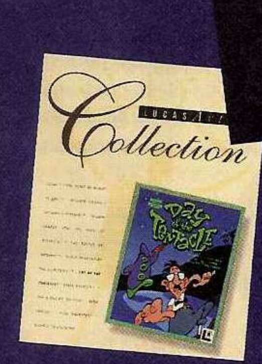
RETROUVEZ TROIS DES PLUS CÉLÈBRES TITRES BEST SELLERS DE LUCASARTS !

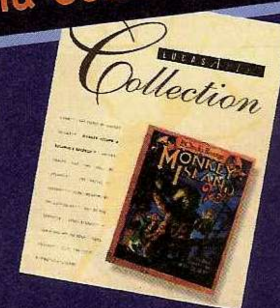
A ce prix là, faites-en la Collection !











99 F

Ces 8 titres sont aussi disponibles sur MAC
(sauf Monkey Island 2)

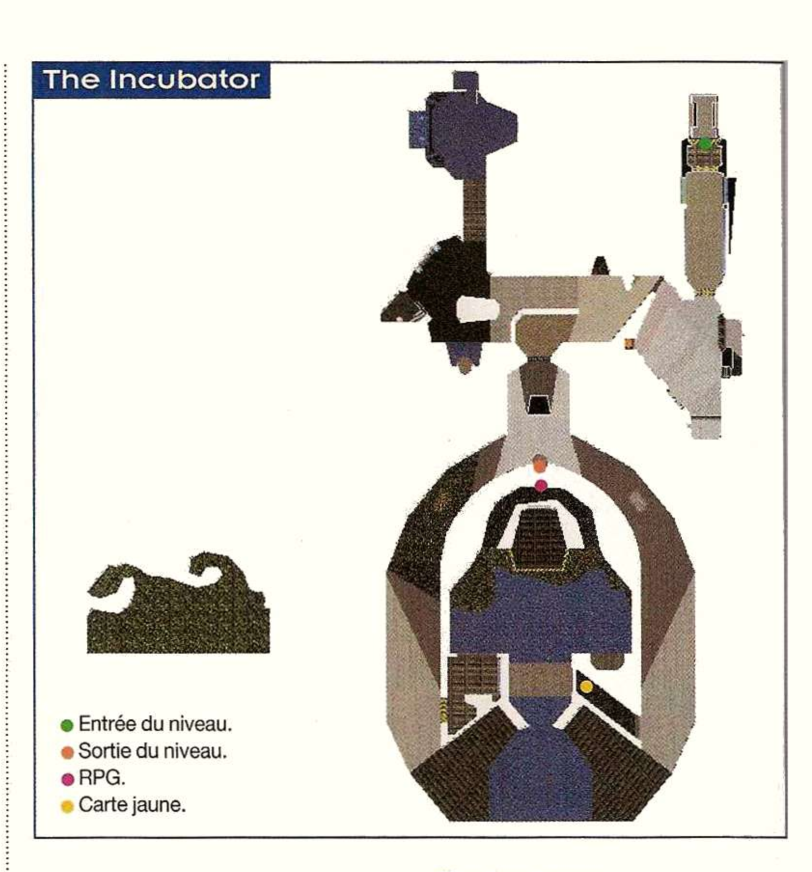
DARK FORCES ©, FULL THROTTLE™, X-WING © CD COLLECTOR, REBEL ASSAULT™, DAY OF THE TENTACLE™, MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE ®, SAM & MAX HIT THE ROAD™, INDIANA JONES™ AND THE FATE OF ATLANTIS™





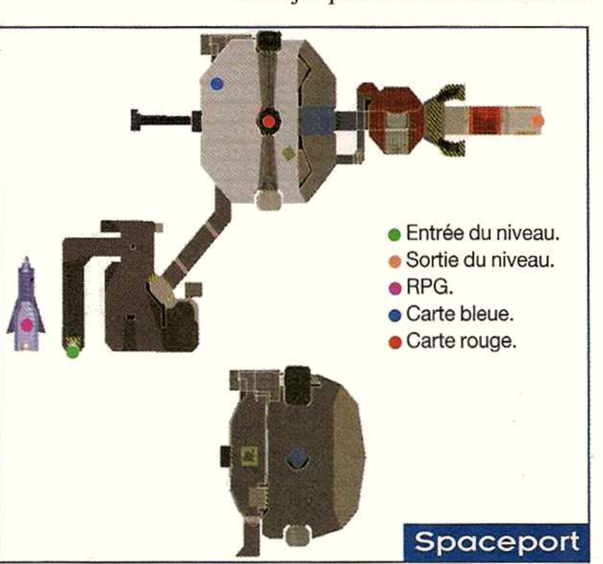
Duke Nukem 3D
Lunar Apocalypse

VOUS AVEZ brillamment triomphé du premier épisode L.A. Meltdown grâce à la merveilleuse solution du mois précèdent. Oui mais voilà, vous n'arrêtez pas de mourru à chaque fois dans le second ou vous êtes tout simplement coinci. Qu'à cela ne tienne, petit scaraduke, laisse la force mystique du grand Soluce te guider sur le chemin du carnage. Yeepeekaï !



Spaceport

Reculez vers le téléporteur et ramassez RPG et Stéroïdes. Téléportez-vous à nouveau. Tout droit et atteignez le moniteur derrière le mur de séparation (coin nord-est). Derrière vous s'ouvre un compartiment avec des munitions pour le RPG. Suivez la piste sud-est grâce aux soldats qui s'offrent à vous généreusement. Dans la salle de contrôle, un switch vous ouvre le couloir fermé par un champ magnétique. Sur votre droite, un compartiment secret vous offre un Atomic Health. Ça fait du bien. Allez au couloir et suivez-le jusqu'au bout. Vous arrivez dans l'aire centrale du premier étage. La vue est belle. N'hésitez pas à prendre une photo souvenir. Sortez de l'étage par l'ascenseur nord jusqu'à une salle de contrôle surélevée où vous trouvez la carte bleue près de l'interrupteur. Activez ce dernier et redescendez dans l'aire centrale. L'ascenseur sud est maintenant O.K. Zou, allez dedans. Côté nord, il y a un ascenseur en panne. Réparez-le à coup de Pipebomb ou de RPG puis entrez pour utiliser l'interrupteur. Sortez de là et grimpez le petit escalier jusqu'à la plate-forme. Vous arrivez devant des interrupteurs qui désactivent le champ autour du puits. Vous voulez savoir comment les activer ? Non, je ne parlerai pas, même sous la torture. Quoi ? Vous avez un RPG ? Bon, fallait le dire tout de suite ! Tous doivent être à l'horizontale sauf le troisième. Jetez-vous alors à corps perdu dans le puits et récupérez la carte rouge, l'Atomic Health et le Jetpack. Retournez aux interrupteurs, ouvrez la porte bleue, toujours tout droit, utilisez la carte rouge et sortez.



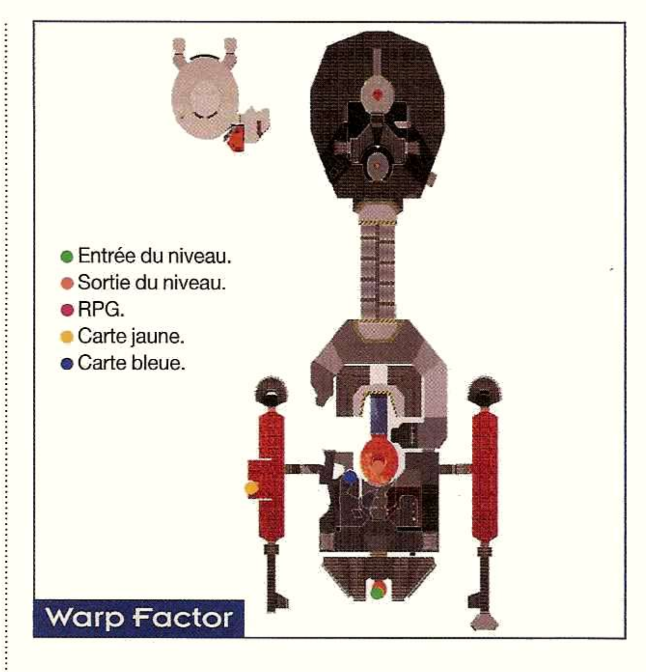
The Incubator

Ouvrez la porte et entrez dans une petite pièce. Prenez le fusil caché dans un compartiment sur votre gauche. Ouvrez l'autre porte. Ouvrez la porte suivante, sautez dans la salle aux ordinateurs sur votre gauche, prenez les munitions derrière le panneau gauche d'ordinateur. Poussez le panneau métallique à droite des ordinateurs pour accéder à un compartiment secret où des Pipebombs vous attendent. Jetez-vous dans ce compartiment, ouvrez le second panneau. Prenez les munitions et l'armure. Revenez dans la pièce. Atteignez le bouton au milieu du mur sud. Revenez à la chambre nord, courrez droit vers l'emblème des forces de défense terrienne (des guignols ceux-là !) et prenez le Medikit dans un compartiment derrière le mur. Continuez sur la rampe vers une double porte fermée. Souvenez-vous de cette porte. Appelons-la Sa-

mantha. Entrez dans la chambre aux ordinateurs, il fait noir. Vous avez peur ? Ouvrez les deux panneaux à l'ouest, prenez l'Holoduke et le Freezthrower. Continuez la rampe vers une autre chambre noire, vers le nord. Le sol s'élève. Le long du mur ouest, vous arriverez à une mitrailleuse et deux Atomic Health. Le panneau du mur nord cache des munitions. Continuez pour apercevoir sur le mur est deux switchs qui désactivent le champ de force des chambres nord et sud. Sortez de là, à gauche toute pour contourner la rampe. Ouvrez Samantha. Mais non, la porte ! Tout droit dans la chambre circulaire sud, prenez le RPG et ses munitions. Ouvrez-vous un chemin à travers l'aile est, entrez par la petite porte à la fin d'un couloir en arrondi et prenez la carte jaune près de la fin de la rampe. Revenez en arrière. Pas à reculons, en arrière. Atteignez une petite pièce à l'ouest, utilisez la carte pour y rentrer, trouvez le switch et shootez-le. Jumpez vers le mur sud le plus bas et plouf dans l'eau. Schboum les nids d'œufs et hop sur la plate-forme. Clip, clop vers le compartiment sur le mur côté ouest et miam le Medikit. Replouf, glouglou jusqu'à la chambre nord. Switch organique et zou, vers l'exit.

Warp Factor

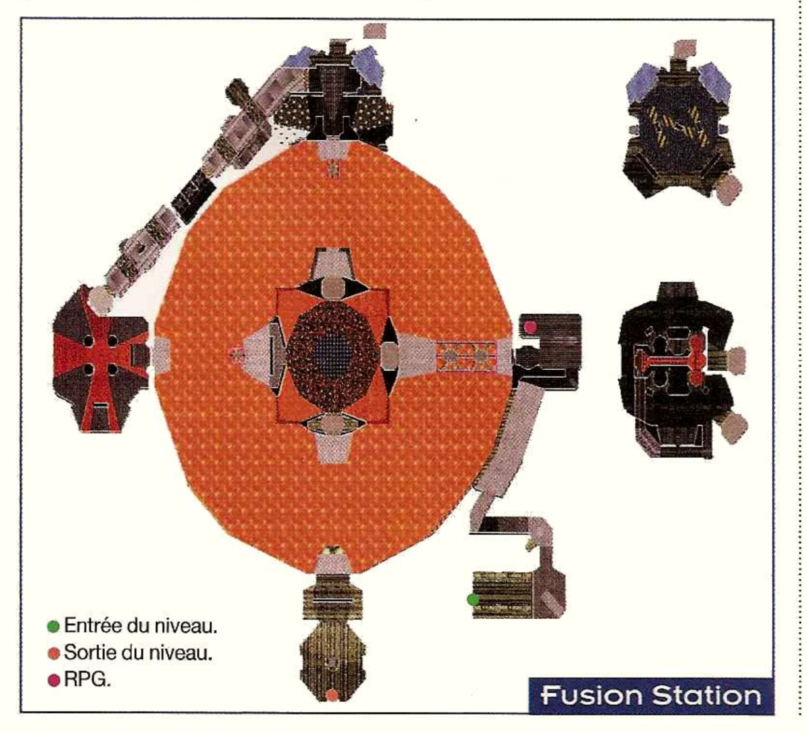
Sortez de l'ascenseur. À droite la mitraillette. La porte devant l'ascenseur donne sur une salle. À gauche se trouve une sorte d'armurerie. Ouvrez la porte circulaire et prenez le Devastator. Revenez dans la pièce, montez sur la plate-forme côté gauche. Descendez et cherchez le long des gravats, toujours du côté gauche, et accroupissez-vous le long du coin nord-ouest pour atteindre la carte bleue, le chéquier et la petite monnaie. Revenez à la plate-forme, traversez la salle jusqu'à l'opposé. Nettoyez les Lasers avec une éponge à peine humide, plongez vers le nord et prenez vite à droite vers la porte bleue. Utilisez le chéquier (ou la carte bleue, ils prennent les deux), zou à travers la petite ouverture, activez l'ascenseur pour atteindre l'aile est. Activez le switch près du panneau d'observation. Prenez le shuttle spatial (Paris-Londres en vingt secondes et demies...). Promenez-vous dans l'aile ouest. Vers le milieu vous trouverez une carte jaune accessible après avoir utilisé le switch du milieu. Reprenez le shuttle vers l'aile est. Revenez à la salle du début (avec les plates-formes), Surprise ! Ensuite, rampez (votre état ne devrait pas vous permettre de faire autre chose) jusqu'au nord où une grosse porte métallique vous empêche d'atteindre la grande salle. Utilisez la carte jaune et fuyez, lâche que vous êtes, vers l'escalator. Une fois arrivé, prenez la porte en face où gît le Freezthrower. Allez au nord, grimpez la rampe, active le switch près du globe. Que c'est beau ! Non ? « - Quand reverrais-je, de mon petit village, fumer les cheminées ? » vous lamentez-vous devant le spectacle de la Terre... Ben pas maintenant. Au boulot ! Allez vers la grande carte, ouvrez le passage, entrez prendre le RPG et l'Holoduke caché dans un compartiment. Cherchez un switch près d'un ordinateur. Repassez la porte jaune, droite-gauche-droite, ouvrez la grosse porte, tout droit, attendez que la colonne rotative laisse apparaître deux panneaux gris et foncez tout droit entre eux. Continuez, activez le machin du milieu, zou, vers l'exit.



Warp Factor

Fusion Station

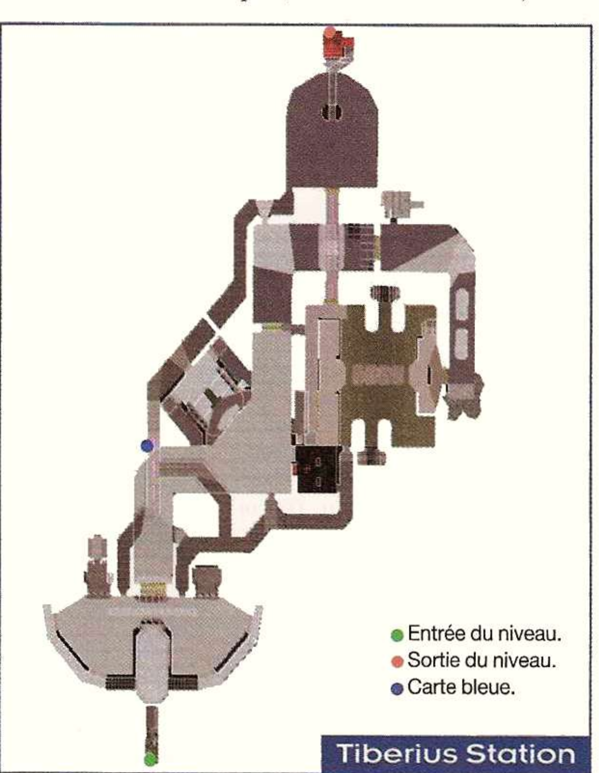
Suivez le couloir sans discuter. Prenez le RPG et l'armure dans la salle, prenez l'Atomic Health. Ouvrez la porte grâce au switch, ouvrez la seconde porte. Traversez vers la colonne centrale. Dedans, à plat ventre trouvez le tunnel entre les piliers et allez vers le switch organique. Revenez vers les piliers, plongez à travers le second pilier. Dans la salle, prenez la porte sud-ouest et emmenez-la jusqu'à l'ascenseur. Dans la salle, il y a deux switchs. La porte s'ouvre, traversez-la, franchissez un gouffre. Vous êtes dans la chambre nord. Allez côté ouest pour trouver une porte menant à un tunnel qui mène à la chambre ouest. Prenez le Devastator. Trouvez le switch-main, côté sud, et prenez la porte est. Plaf ! vous vous cassez la gueule dans la salle principale. Prenez les munitions à chaque coin de la salle. Rpgez le mur côté là d'où vous êtes tombé et prenez l'armure. Schboum le réacteur. La porte au sud est maintenant ouverte. Zou dedans. Sautez sur la plate-forme en dessous, avalez goulûment l'Atomic Health. Prenez le Jetpack, grimpez au-dessus du gouffre. L'exit est en face.

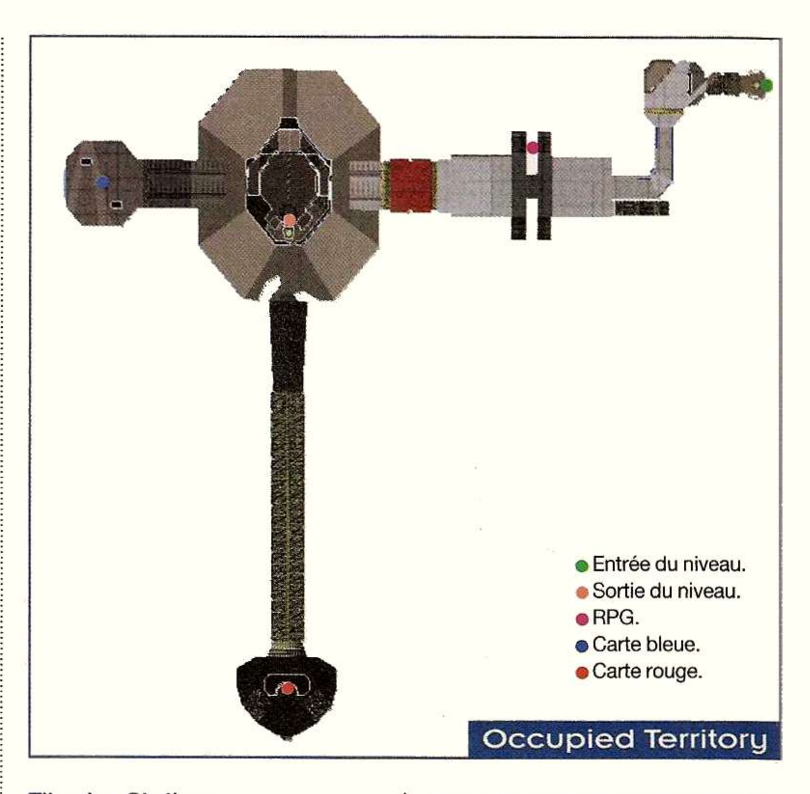


Fusion Station

Occupied Territory

Prenez le fusil et les munitions. Ouvrez la porte à l'aide du switch. Allez dans la salle derrière le signe des Earth Defense Forces (des tapettes ces mecs-là), prenez la mitrailleuse, entrez par la cloison à travers la porte de côté, utilisez le switch. Allez vers la porte sud, arrêtez-vous au seuil, prenez l'Atomic Health. Continuez dans le couloir, alors que vous longez l'image du ciel, prenez le RPG et les munitions pour mitrailleuse, quand vous arrivez à un mur étroit, montez au nord, explosez la grille sur le côté, prenez l'armure et le RPG. Continuez vers l'est. Dans la chambre centrale d'observation, sortez par le sud, vers la protubérance organique. À l'intérieur, allez au bout du tunnel grâce au tapis roulant. Ouvrez la porte, prenez la carte rouge, revenez à la chambre centrale. Tentez votre chance au mur ouest. Utilisez la carte rouge, grimpette pour récupérer les munitions du Devastator, ouvrez la porte métallique et mourrez. Ben oui, il est balaise le con. Après avoir ressuscité, allez là d'où il vient et récupérez la carte bleue. Derrière le moniteur explosé se cache un Atomic Health et des Lasers. Revenez à la chambre centrale, entrez dans la cage du milieu, utilisez le switch, près de l'ordinateur. Ressortez, rerentrez par le sud, appuyez sur le switch. Explosez les saloperies de bestioles de m..., traversez le pont, activez le switch et zou, exit.





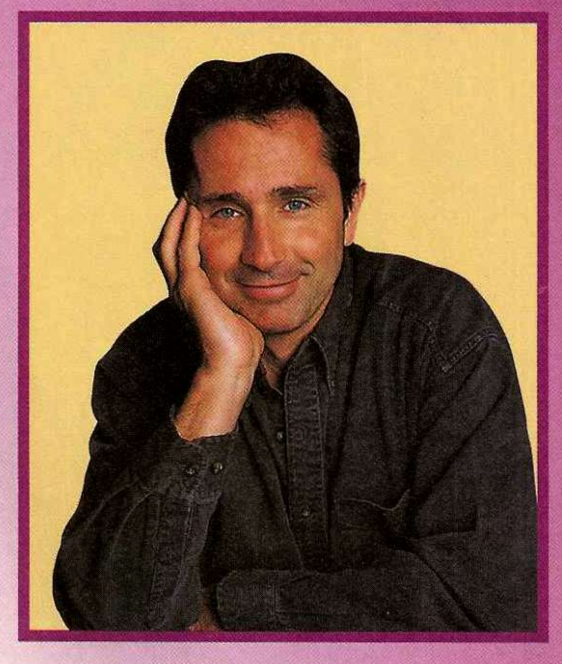
Tiberius Station

Hop over the door, poum la grille, zoup à travers. Atterrissez sur une plate-forme élevée, allez dans le couloir est ou ouest. À la fin du couloir, utilisez le switch près du moniteur. La réserve du mur nord à l'est de la plate-forme contient des munitions, celle à l'ouest un Medikit. Allez en haut de la plate-forme, utilisez le switch, descendez et entrez dans le couloir principal. Explosez la tronche du mur à droite et traversez-le. Continuez et bifurquez sur votre gauche. Explosez la grille, le compartiment dans le moniteur de l'ordinateur vous file un Holoduke. Utilisez le switch dans le couloir, et courrez plein nord jusqu'à la plate-forme pour traverser la porte avant qu'elle ne ferme. Prenez le Devastator. Taillez-vous un chemin à travers le couloir nord, traversez la porte puis courrez vers l'est au bout du couloir. Jumpez sur la rampe, visez l'autre côté du pont et sautez. Sautez bon Dieu ! Allez vers le sud et ouvrez la porte qui donne sur la boue. Deux plates-formes submergent la boue, côtés est et ouest. Votre point d'entrée est côté ouest en haut. Marchez vers le sud le long de l'étroit passage pour atteindre le niveau bas. Les bouteilles sont après un panneau d'ordinateur. Plouf dans la boue, allez au bout prendre la carte rouge. Nagez vers l'est, sautez sur la plate-forme. Schouip en haut. Cherchez le switch au milieu de la plate-forme ainsi atteinte, activez-le, traversez le pont, ouvrez la porte, traversez le pont, ouvrez la porte, vous voilà dans la salle de fin. Baoum. Pour atteindre l'exit, il faut passer par la grille sur le pilier en face. Encore zou.

Lunar Reactor

Prenez le fusil et les lunettes dans le compartiment juste après l'entrée. Prenez dans les conduits, droite ou gauche qu'importe, bousillez tout. Maintenant, restez au milieu des conduits, face au sud, sautez, prenez le Devastator. Tout droit vers le nord, jetez-vous vers une petite place qui finit à droite. Gloups l'Atomic Health. Vlan la grille, hop par terre. Compris ? Tout droit, ouvrez la porte, allez vers les toilettes, repoudrez-vous. Prenez la carte bleue dans la cuvette. Revenez dans le couloir en croix, utilisez la carte (à l'ouest). Suivez le couloir jusqu'à un sol de grillage, ouvrez la porte et plongez avidement sur le RPG. Bonheur ! Entrez dans la salle de repos et ramassez tout un tas de trucs. Portez votre attention sur les couchettes nord, trouvez un trou béant. Ben oui, faut y aller. Traversez la chambre vers le nord. Activez le switch, courrez tout droit le plus vite possible. Stop ! Il y a une grille. Le plus tôt possible, sautez sur la tourelle au-dessus du gouffre. Medikit et munitions RPG vous attendent dans un compartiment près de la console. Tombez, aïe, prenez le Jetpack et élevez-vous vers des cieux plus beaux. Prenez la carte jaune. Allez dans le tunnel simili-marbre, téléportez-vous. Continuez dans un tunnel. Au milieu,

Voilà comment devenir Internaute en toute simplicité.



Easy Pack US ROBOTICS
Voyagez dans Internet sans vous casser la tête



GRATUIT : LE CD-ROM de CD TRAINING
"FORMATION MULTIMEDIA A INTERNET"
Découvrez Internet avec Thierry Lhermitte



SPORTSTER VOICE
33.600 et 28.800 Fax/modem
Avec Fonctions Mains Libres
et Personal Voice Mail™

- Transférez vos fichiers à la vitesse de 33.600 bps.
- Emettez et recevez des télécopies (textes graphiques)
- Interrogez le Minitel et capturez ou imprimez des pages pour les consulter hors connexion
- Connectez-vous à des serveurs internationaux, tels que Internet, CompuServe ou AOL
- Téléchargez la dernière mise à jour de votre logiciel ou jeu préféré à partir des BBS
- Ecoutez et enregistrez des messages vocaux

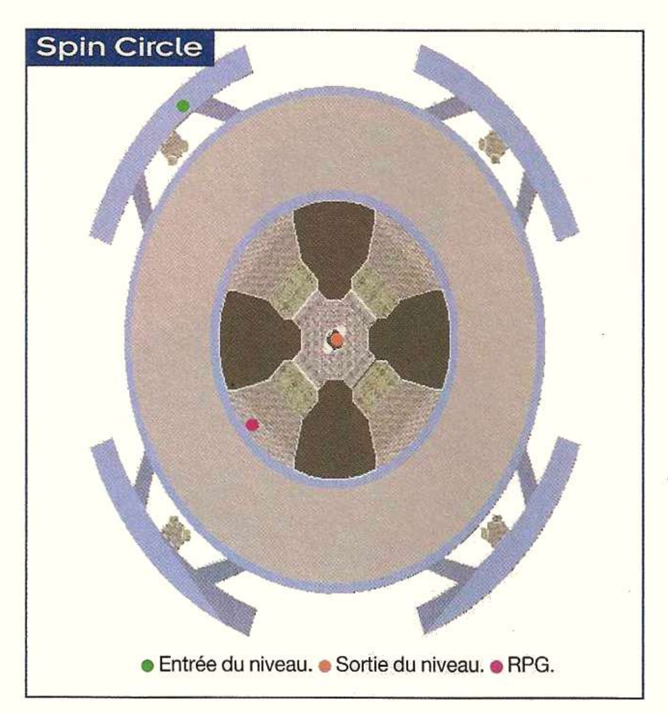
Banque MAGNETIQUE
Un établissement vraiment pas comme les autres !
21-22, av. Gustave Eiffel
Parc Goussainville
95190 Goussainville
Tél : 39 33 98 00
Fax : 34 38 98 08

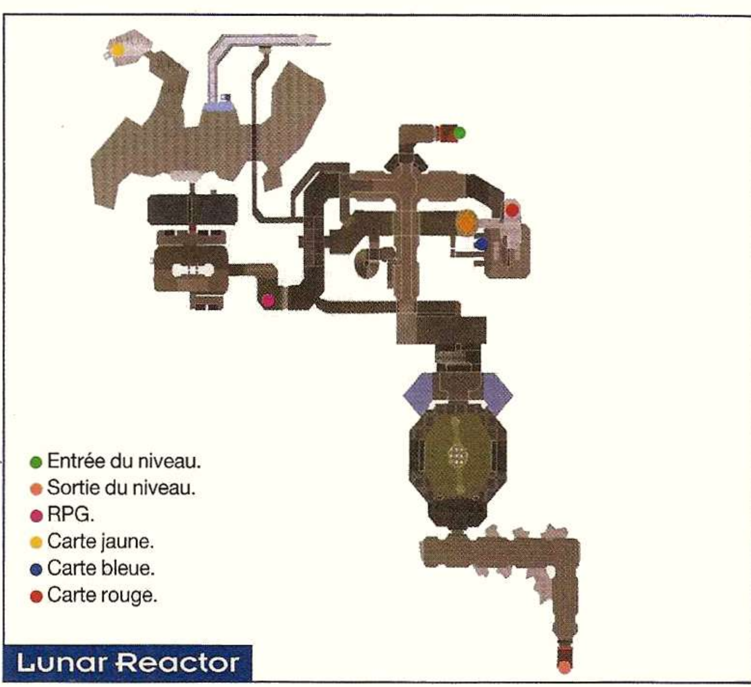
USRobotics



DISTRIBUÉ PAR :

BOULANGER - CARREFOUR - CONFORAMA - FNAC - HYPERMEDIA - ROND POINT - SURCOUF - TOY'S'RUS - VIRGIN - VOBIS, et chez votre revendeur habituel.

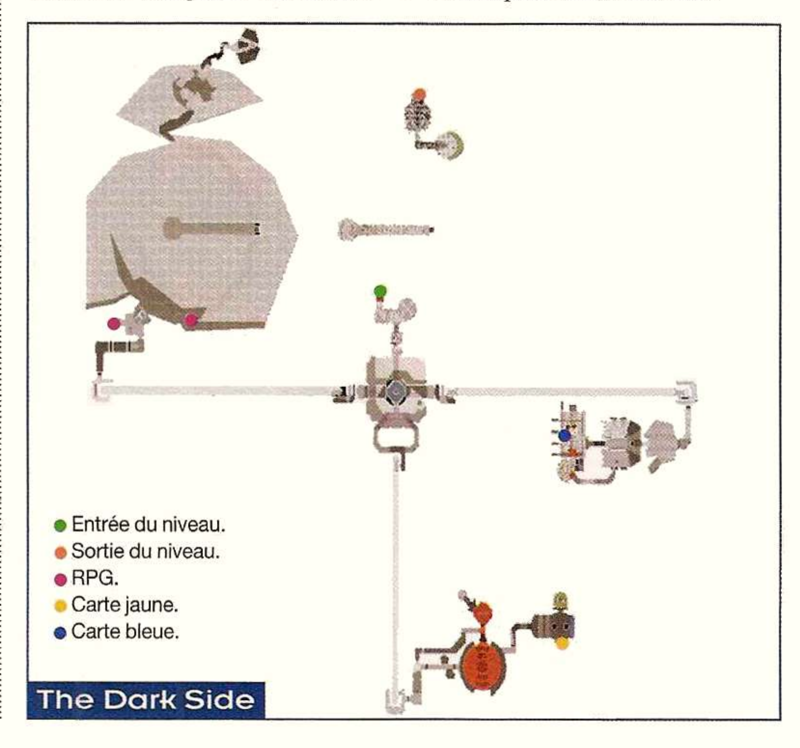




tout pète. Évitez une mort certaine en longeant les murs ou en reculant. Un trou est ouvert sur le mur sud, allez-y. Sautez dans le canal et suivez son cours. Enfin bref, vous arrivez dans une pièce. Allez en face. Vous trouverez avec un peu de curiosité la carte rouge dans les environs. Sortez par l'est et prenez à droite. Utilisez carte rouge et jaune, entrez dans la pièce du réacteur. Battez-vous comme un Killer de la mort qui tue. Sortez par la porte sud en rpgeant le réacteur et courrez à droite. Tout pète et vous avec alors dépêchez-vous. Devinez quoi… Zou, exit.

The Dark Side

On ne peut pas faire d'omelette sans casser d'œufs, alors allez-y. Prenez l'armure et atteignez la petite plate-forme au-dessus du niveau central. Prenez le fusil et passez la porte au sud. Un Freezthrower vous tend les bras alors ne le décevez pas. Le compartiment derrière le panneau vous offre un Atomic Health. Dans le niveau central, allez au secteur Alpha. Poussez le switch pour appeler le transporteur. Suivez le couloir. Arrivé dans une pièce, vous apercevez les Lasers. Faites un pas en avant puis revenez en arrière. Tu avances et tu recules, comment veux-tu, comment veux-tu que je… Le sol s'effondre et les explose. Explorez la pièce pour récupérer un Devastator, un Atomic Health et une mitrailleuse. Content ? Allez derrière la porte bleue. Sautez dans la chambre de gauche. Prenez le transporteur. Schboum dans la pièce, prenez la petite plate-forme. Vous voilà dans la morgue. Miam, carte bleue. Revenez au niveau central. Utilisez la carte bleue. Second étage s'il vous plaît. Prenez les lunettes, l'armure et la porte ouest. En route dans le secteur Gamma. Regardez la carte sur le mur pour savoir où trouver le Shrinker (aussi surnommé le Fredweapon). Allez dans la salle suivante. Flinguez le switch. Traversez le pont, allez dans la salle suivante. Schboum dans le réacteur, prenez la carte jaune. Zou, retour au niveau central. En route vers le secteur Bêta. Utilisez la carte jaune. Traversez le bureau, prenez la combinaison dans la salle est et le RPG. Allez dans le sas, taillez-vous un chemin droit vers la grue géante. Ascenseur pour y monter, Devastator au plus haut de la chambre circulaire et switch. Retournez au bas de la grue, direction nord et lâchez un Pipebomb dans l'ouverture cavesque. Schboum, un trou. Suivez le tunnel, dans la structure rectangulaire sautez droit sur le monolithe. Prenez le Fredweapon, suivez le couloir, dans la pièce prenez un bain, vous commencez à sentir la sueur. Et, immanquablement, zou. Exit.



DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

OCTOBRE 1996 ... EN DIRECT D'ANGLETERRE:

SURPLUS D'INVENTAIRES, LIQUIDATIONS, SAISIES, FAILLITES, ETC...

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC

NOS ARTICLES SONT NEUFS ET ORIGINAUX. CE NE SONT PAS DES "DÉMOS" NI DU "SHAREWARE"

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix en Francs Français - T.T.C. port compris):

	Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM
AIRLINES		50 F	F 19 STEALTH FIGHTER		45 F	MEGATRAVELLER 2		45 F	SPECIAL FORCES		45 F
ALIEN CARNAGE		45 F	FALCON 3.0 (F)	95		METAL MARINES		80 F	SPECTRE VR CLASSIC		30 F
ALIEN LOGIC (S.S.I.)		80 F	FANTOME DE L'OPERA (F)	95		MICROCOSM		85 F	STAR CRUSADER		30 F
A IV NETWORKS		165 F	FLIGHT LIGHT SIMULATOR	75	95 F	MIDWAY (WARGAME)		90 F	STRIKE SQUAD		75 F
BATTLE STATIONS USS J.YOUNG (F)		50 F	GRAND PRIX CIRCUIT		45 F	MIG 29 FULCRUM		65 F	STRIP POT (Erotique)		45 F
BEETHOVEN 5è SYMPHONIE (F)		80 F	GREAT NAVAL BATTLES 3		50 F	MILLENIA Altered Destinies (F)		95 F	SU-27 FLANKER (S.S.I.)		135 F
BENEATH A STEEL SKY (F)	85		GUNBOAT		45 F	NAPOLEONICS (3 WARGAMES)		45 F	SUBWAR 2050	120	
BLACK HAWK (F)	65		GUNSHIP	45	45 F	PANZER GENERAL v 1.2		60 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO		110 F
BLAKESTONE 1-6		80 F	HARPOON CLASSIC		85 F	PELMANISM		80 F	SUPER TETRIS		45 F
CHESSMANIAC (F)	95		HARRIER JUMP JET (F)	95		POOL CHAMPION		95 F	SUPREMACY		45 F
CHESSMASTER 3000 KARPOV		80 F	HEIMDALL	45		POWER HOUSE		110 F	SVGA HARRIER	95	115 F
COMMANDER BLOOD		80 F	HELL CYBERPUNK KILLER		40 F	PREMIER MANAGER 3	65		S-ZONE (800 cités Sim City 2000)		75 F
CYBERSPEED (F) Win95		95 F	HELLFIRE ZONE (F)		70 F	PRIMAL RAGE (F)		95 F	TCHAIKOVSKI 1812 (F)		80 F
CYCLONES (S.S.I.)	45	80 F	HEROQUEST + WITCHLORD (F)		45 F	PROTOTYPE (NEO)		85 F	TEE TIME GOLF	100	120 F
DAEDALUS ENCOUNTER (Win95)		115 F	HEXEN DATA: Death Kings of Dark		120 F	PYROTECHNICA	65		TEGEL MERCENARIES		55 F
DARK SUN 2 (S.S.I.)		80 F	HIGH SEAS TRADER	95		QUANTUM GATE		30 F	TEMPTRIS (Érotique)		85 F
DAY OF THE TENTACLE	40		HOCUS POCUS		80 F	RAILROAD TYCOON DELUXE (F)	95		THUNDERSCAPE		125 F
DETRITUS DAEMONS QUEST		85 F	HUMANS 3 EVOLUTION (F)		95 F	RAPTOR	45	45 F	TRANSARCTICA	45	45 F
D-MATCH (data 500 niveaux Doom 2)		75 F	ICE & FIRE		95 F	RAVEN PROJECT (Doc F.)		105 F	TREASURE ISLAND		65 F
DOG FIGHT (F)	95		ISHAR COMPIL. 1+2(F)+3(F)		95 F	RENEGADE (S.S.I.)		45 F	TURNING POINTS (3 wargames)		45 F
DRAGON LORE		65 F	INHERIT THE EARTH	95		RISE OF THE TRIAD	100	100 F	TV SPORTS FOOTBALL		45 F
DRUID Daemons of the Mind		130 F	INORDINATE DESIRE	40		SCOTTISH OPEN GOLF (F)		95 F	TV SPORT BASKETBALL		45 F
Duke NUKEM 2 (F)	45	45 F	JAGGED ALLIANCE (Sir-Tech)		110 F	SENSIBLE GOLF		125 F	ULTIMATE DOMAIN (GENESIA)		80 F
D-ZONE (data 900 niveaux Doom)		45 F	JAMMIT		30 F	SHOOT 'EM OFF (Erotique)		75 F	UNIVERSE (F)	95	95 F
D-1000 (data:1000 niveaux Doom)		80 F	JET FIGHTER 2		30 F	SIM CITY CLASSIC		100 F	U.S.S. TICONDEROGA		80 F
ELDER SCROLLS ARENA	110		JOURNEYMAN PROJECT TURBO		80 F	SIM EARTH		100 F	UTOPIA (F)	45	45 F
ENDORFUN		95 F	LINKS Challenge of GOLF (F)		50 F	SIM LIFE		100 F	VID GRID (F)		80 F
ENTOMORPH (S.S.I.)		95 F	LIVING BALL PINBALL (F)		50 F	SPACE CRUSADE (F)		45 F	WARRIORS	60	80 F
EXPERT CASINO	90		LOCUS (F)		85 F	SPACE FEDERATION	65		WETLANDS		85 F
EYE OF THE STORM (F)		45 F	MACHIAVELLI		75 F	SPACE SHIP WARLOCK		30 F	WORMS REINFORCEMENTS (F)		120 F
F 15 STRIKE EAGLE II		45 F	MAGIC EYE (F)		75 F	SPEAR OF DESTINY		50 F	ZONE RAIDERS (F)		110 F

Compilation PC CD ROM "Spécial Wargames": 220 FF - Plus de 20 Wargames!

Versions originales complètes (avec documentations) sur 4 CD ROMS pour 220 FF T.T.C. - port compris

Ce n'est pas une arnaque, ce n'est pas du piratage! C'est disponible, en stock, prêt à être expédié! Le pack à 220 FF contient:

- BATTLES OF NAPOLEON (S.S.I.)
- CONFLICT MIDDLE EAST (S.S.I.)
- GOLD OF THE AMERICAS (S.S.G.)
- GLOBAL DOMINATION (Impressions)
- SWORD OF ARAGON (S.S.I.)
- CARRIER STRIKE (S.S.I.)
- DEC. BATTLES AMERICAN CIVIL WAR 1, 2, 3
- GREAT NAVAL BATTLES III (S.S.I.)
- WHEN 2 WORLDS WAR (Impressions)
- WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS (S.S.I.)
- CLASH OF STEEL (S.S.I.)
- GARY GRIGSBY: PACIFIC WAR (S.S.I.)
- CONQUEST OF JAPAN (Impressions)
- PANZER BATTLES (S.S.G.)
- WARLORDS (S.S.G.)
- CONFLICT KOREA (S.S.I.)
- GARY GRIGSBY: WAR IN RUSSIA (S.S.I.)
- D-DAY BEGINNING OF THE END (Impr.)
- REACH FOR THE STARS (S.S.G.)
- WESTERN FRONT (S.S.I.)

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D 2 Killing Grounds	215 F	EXILE -A 1200-	95 F	ODYSSEY	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F
BLITZ BASIC 2.1	225 F	FEARS -A 1200-	95 F	OVERLORD	85 F	SUPER STARDUST AGA (F)	95 F
GFA BASIC 3.51	95 F	FIELDS OF GLORY -WB 2+-	95 F	PINBALL PRELUDE AGA	195 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F
DISKSALV 4	245 F	FIELDS OF GLORY -A 1200-	95 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	TACTICAL MANAGER 2	55 F
AMIFILE SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	GLOOM DELUXE AGA	75 F	POWER DRIVE (F)	35 F	TOWER OF SOULS -A 1200-	75 F
APPROACH TRAINER v 1.60	125 F	GUARDIAN -A 1200-	65 F	PREMIER MANAGER 3 DELUXE 96	145 F	TURBO TRAX - A 1200	65 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	HEART OF CHINA (9 discs)	95 F	ROADKILL -A 1200-	65 F	VIRTUAL KARTING AGA (F)	120 F
BUBBA'N'STYX (F)	30 F	HEIMDALL 2 (F)	75 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	WATCH TOWER AGA (F)	120 F
CANNON FODDER 2 (F)	65 F	HEIMDALL 2 (F) -A 1200	95 F	SLAM TILT AGA (F)	175 F	WEMBLEY SOCCER -A 1200-	75 F
CAMPAIGN 2	85 F	LEGENDS AGA	95 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WORLD CLASS RUGBY 95	45 F
CRYSTAL DRAGON	65 F	MANCHESTER UTD THE DOUBLE	85 F	SUPER SKIDMARKS	95 F	XTREME RACING AGA	75 F

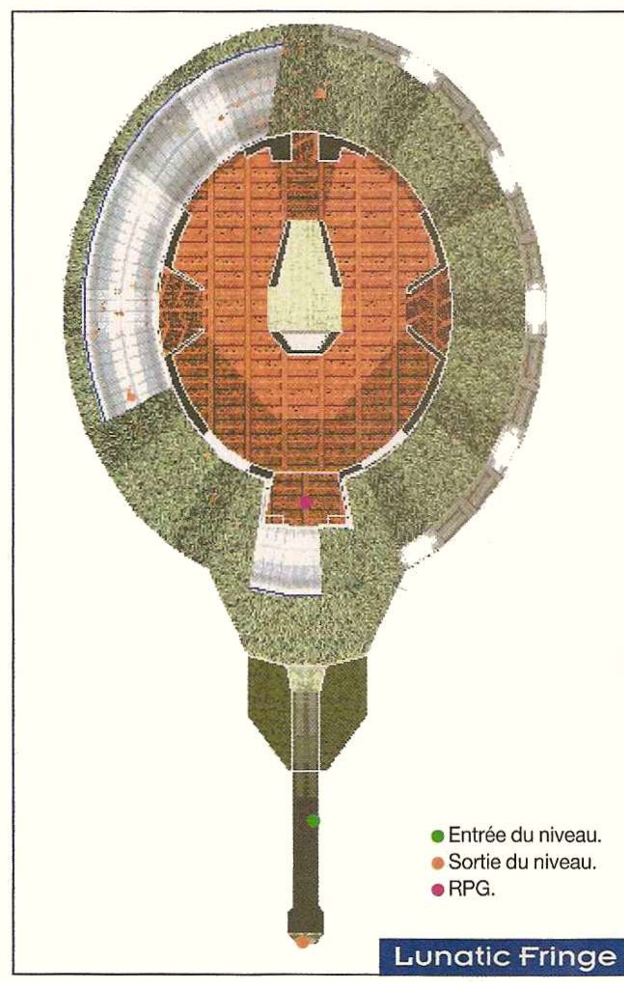
SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

FEARS	95 F	EXILE	75 F	LEGENDS -sorti en Juillet 96-	95 F	SKELETON KREW (F)	75 F
CANNON FODDER (F)	70 F	GLOOM	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	STRIP POT (Érotique)	50 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL PRELUDE	195 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
DRAGONSTONE (F)	60 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	ROAD KILL	65 F	SUPER SKIDMARKS	75 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons aussi par avion -et sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

OCTOBRE 1996 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.



Overlord

Repérez les deux piliers au nord. Émergez. Tout droit vers le machin secret en forme de U bidule de l'espace, traversez le mur après les piliers. Vous êtes un fantôme. Atomic, miam. Schboum le pont, prenez les bouteilles près du panneau, activez les switchs, le second devant être fermé, zou, sur la plate-forme pour le Freezthrower. Porte ouest, tournicotez tournicota au second croisement. Schiboum, vous mourrez. Vous êtes nul. Traversez le canal, montez les marches côté ouest, prenez le Fredweapon sur une aire, tournez à l'est et sautez sur une plate-forme basse pour atteindre les marches orientales. Grimpette, RPG in the pocket, switch derrière la pétasse. Revenez aux marches, explosez la grille et allez-y. Sautez sur l'hélice. Raté ? Dommage pour vous. Explosez ces saloperies d'œufs. Sautez, utilisez le switch en forme de main et... aïe, bobo. Pas gentil le monsieur. Pour finir et comme d'habitude, zou... exit !

Spin Circle

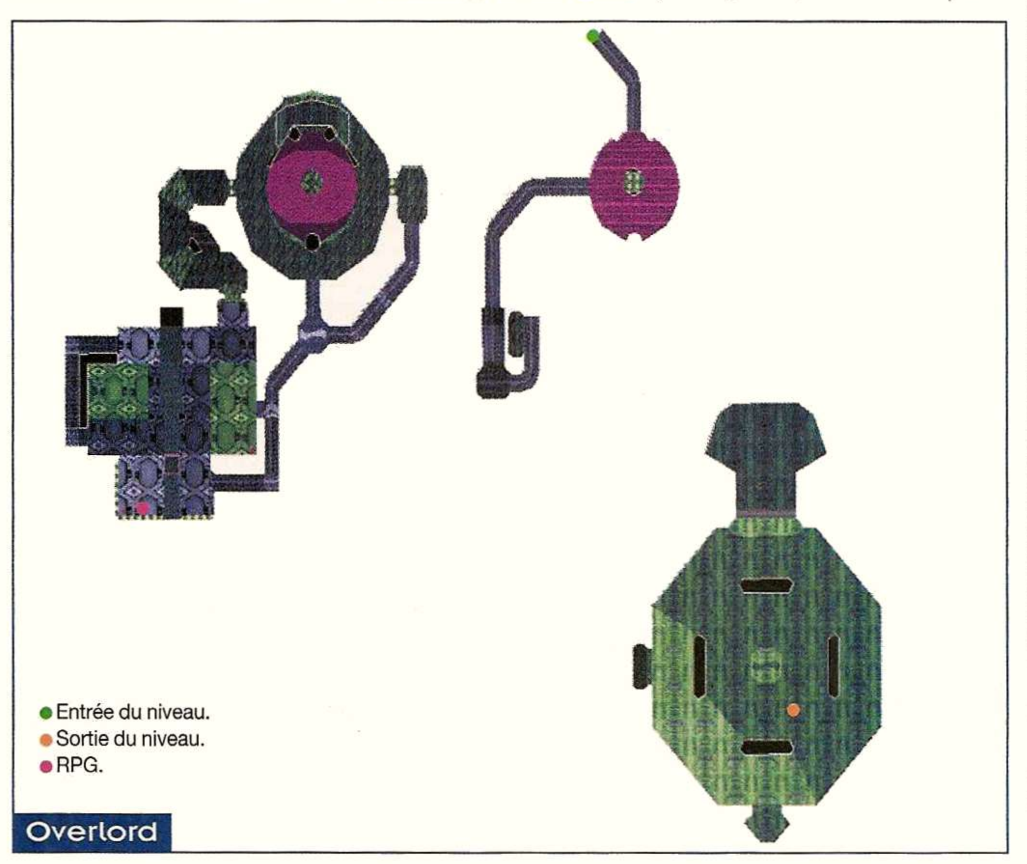
Vous êtes côté Alpha. Faites tout le tour sans jamais rentrer dans la partie centrale. Vous récupérerez bon nombre d'armes, Atomic Health et autres machins rigolos comme des munitions pour le RPG. Une fois vos poches pleines, allez au milieu. Faites le tour pour choper des trucs sympa et poussez tous les switchs que vous rencontrerez. Au bout du quatrième et dernier, le cylindre central s'ouvre. Combattez comme un vrai soldat ou courrez pour atteindre... le zou ! Euh... l'exit !

Lunatic Fringe

Tout droit. Sorti du couloir, poussez le switch derrière vous à gauche. Traversez l'ouverture ainsi activée, regardez la pièce et repérez les switchs au loin. Tirez-les comme à la foire. Suivez le couloir par la droite en bousillant la tronche de ces saloperies d'Aliens. Après le tour de manège, il vous semble que l'ouverture précédemment a changée et tout le niveau avec. Vous avez bu ? Non, tout a bien changé. Activez les deux derniers switchs. Si vous avez une vue des USA sur le panneau, prenez l'ouverture à droite ou sautez comme un taré sur l'ouverture ouest surélevée. Si c'est une vue de la planète Alien XWZFSZFSZRAFSCZFR525452, sautez aussi ou alors prenez les marches vers le bas qui mènent à la porte côté ouest. Understand ? Prenez tout ce dont vous aurez besoin puis plongez vers l'ouverture vert flashi du milieu en sautant depuis une position surélevée. Prenez l'Atomic Health et les munitions puis revenez sur la plate-forme au sud, dans la chambre. Utilisez le switch main d'E.T. côté gauche et sautez à travers la fenêtre gauche où vous pouvez voir un panneau néon. Alors que vous revenez sur l'ouverture près du panneau, vous êtes shrinké. Passez par cette ouverture et pour finir, zou. Encore et toujours zou. Exit.

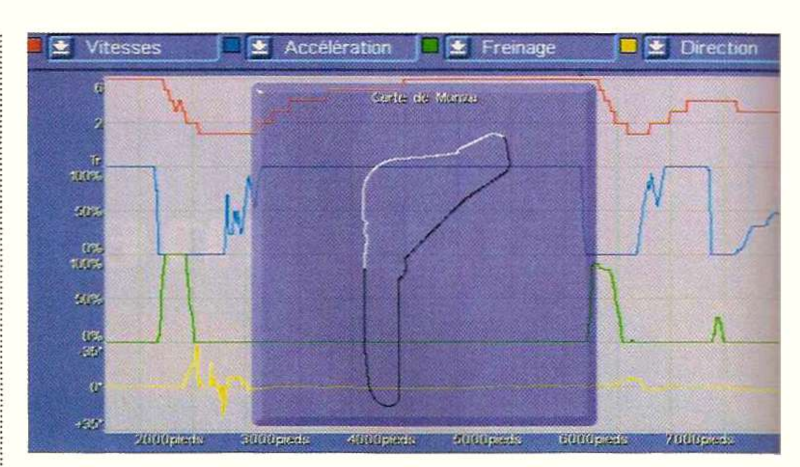
Dans tous ces niveaux, vous pouvez par vous-même explorer un peu plus les endroits qui regorgent de monstres terrifiants et d'armes excitantes. Quoiqu'il en soit, si votre niveau de vie est au plus bas, n'hésitez pas à suivre ces merveilleuses indications. Un petit truc, encore, n'oubliez pas que presser la touche Alt et les flèches droite ou gauche vous permet de vous déplacer sur les côtés et ainsi éviter les roquettes des gros monstres. N'hésitez pas à vous repérer sur les plans. Dans un grand moment de pitié, j'ai indiqué plus de choses que le mois dernier, à savoir les trucs utiles comme les RPG et les cartes et surtout les sorties. Fun, non ? Louanges au grand Soluce. Le mois prochain, nous sacrifierons quelques jeunes femmes en son honneur. Accessoirement, il vous permettra de finir ce merveilleux jeu. ■

Cedric Gasperini



Grand Prix 2

Vous rêvez de brûler l'asphalte mais votre bolide se traîne lamentablement, vous reléguant aux dernières places. Et si le manuel est très beau, il reste plutôt imprécis sur la manière de bien régler votre F1 ! Alors, enfilez votre combinaison et suivez le guide.



▲ Les courbes de performances, un peu austères en apparence, vous donneront des indications précieuses pour les réglages.

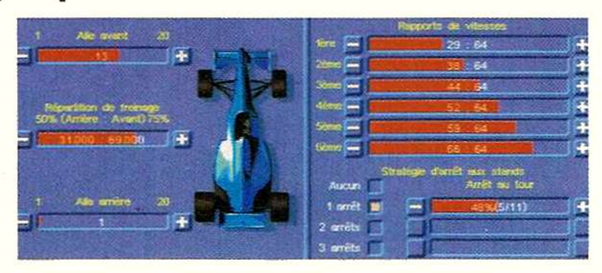
APRÈS DE nombreuses courses malheureuses en utilisant les réglages de base proposés par le soft, une constatation s'impose : il va falloir mettre les mains dans le cambouis ! En effet, ce réglage reste le même pour toutes les courses, Microprose n'ayant pas daigné proposer de réglages différents par défaut en fonction de chaque circuit. Pour mieux comprendre la bonne marche à suivre pour régler votre Formule 1 au mieux, nous allons faire quelques tours de piste d'abord sur Interlagos, un tracé assez sinueux, puis Monza, qui exige pour rester compétitif des vitesses de pointe à vous décoiffer les cheveux sous le casque ! Avant tout, sachez que tous ces réglages ont été réalisés sur une Tyrell, et bien que le principe de base reste le même, les autres voitures nécessiteront certainement des réglages légèrement différents. Pourquoi une Tyrell, me direz-vous ? Sincèrement, il s'agit surtout du fait du hasard, mais une chose est sûre : après avoir conduit une voiture qui de manière inhérente n'est pas très performante et vous oblige à en sortir le maximum pour rester dans les meilleurs, on s'étonne de l'amélioration des performances une fois sur une Williams ou une Ferrari ! Malgré tout, même une Tyrell, une fois bien configurée, vous permet de gagner des Pole Position ainsi que des courses, et ce au niveau semi-pro, ce qui laisse à penser qu'elle et vous s'en sortiraient honorablement aux niveaux pro et ace. La réussite dans GP2 exige en fait beaucoup d'essais et de plantages, jusqu'à ce que vous parveniez à boucler régulièrement vos tours comme les autres concurrents, sinon mieux !

Braaazil !

Vous voici donc dans les stands d'Interlagos, prêt à foncer... Stop ! Passez d'abord par le menu configuration de la voiture pour faire quelques premières modifications. Le circuit est assez sinueux, avec certains virages serrés à prendre à petite vitesse, mais aussi une longue ligne droite menant à la ligne d'arrivée qui demande une bonne petite pointe. En conséquence, mettez un peu d'aileron arrière, mais pas trop car sinon la voiture ne décollera pas dans la ligne droite, soit environ 8. Gardez par contre une aile avant assez basse pour pouvoir prendre les virages moyens et lents sans trop ralentir, par exemple 15. Ensuite, allongez un peu les rapports de vitesse : 29 pour la 1ère, pour garder une bonne reprise en sortie de virage lent, et 62 en 6e pour obtenir une bonne vitesse de pointe dans la ligne droite. Maintenant sortez, et faites quelques tours pour voir comment la voiture réagit ; selon votre voiture et votre conduite, vous sentirez peut-être la nécessité de modifier légèrement ces trois paramètres. Une fois satisfait, enregistrez les performances et comparez les courbes de vos meilleurs tours avec les pires, pour voir où vous pêchez. Il est maintenant temps de régler vos stabilisateurs et vos amortisseurs. Nous nous arrêterons d'ailleurs au niveau détaillé 1, car le 2 n'apporte pas grand-chose de plus, à moindre d'être un véritable expert... Pendant l'examen des courbes de performances, vérifiez la courbe d'accélération. Si en pleine accélération elle montre un dessin en dents de scie, cela signifie que vous rebondissez sur les bosses et perdez de l'adhérence, donc de l'accélération. En revanche, si vos amortisseurs/ressorts sont trop mous, vous perdez en traction, donc aussi en

Réglages pour Monza

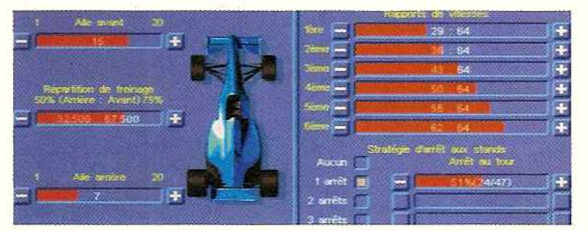




Avec cette configuration, vous dépasserez les 330 km/h en fin de ligne droite des stands si vous êtes bien lancé ! Par contre, votre F1 devient une véritable savonnette dans les chicanes.

Réglages pour Interlagos





La voiture est réglée pour tourner rapidement dans les virages à petite et moyenne vitesse, mais peut encore atteindre les 310 km/h en fin de ligne droite des stands.

ASTUCES EXPRESS

• WING COMMANDER IV

Comment ? Vous n'avez pas encore réussi à sauver le genre humain de la conspiration qui menace de l'anéantir ? Voilà quelques cheats qui devraient vous donner quelques avantages au combat, limite arme secrète de la mort qui tue : Démarrez le jeu en tapant **WC4 -chicken** pour passer en « cheat mode ». Ensuite, pendant les combats, tapez **Ctrl-W** pour détruire le vaisseau ennemi que vous venez de locker habilement. Si ça ne suffit pas, **Alt-Ctrl-W** vous donne l'occasion unique de détruire tous les vaisseaux ennemis présents. Et si vous n'y arrivez encore pas, où que vous souhaitez passer directement dans le vif du sujet, lancez le jeu en tapant **WC4 -chicken 4xx**, où **xx** est le numéro de la mission que vous souhaitez atteindre enfin.

puissance d'accélération ! Il faut donc trouver le juste milieu, et seuls de nombreux tours de pistes et des réglages mineurs vous permettront d'y parvenir. D'un autre côté, les courbes de dérapage pour chaque roue vous aideront à vous faire une idée de l'adhérence de vos pneus. Plus elles sont lisses, mieux c'est, et si elles montrent des dents de scie, il faudra assouplir la suspension. Attention, les passages sur l'herbe, les vibreurs ou les dérapages au freinage montrent aussi des dents de scie, donc lisez vos diagrammes en gardant en tête ce que vous avez fait pendant ce tour. Le circuit d'Interlagos est assez plat, donc une valeur d'amortisseurs dans les 12 devrait convenir.

Tout en finesse !

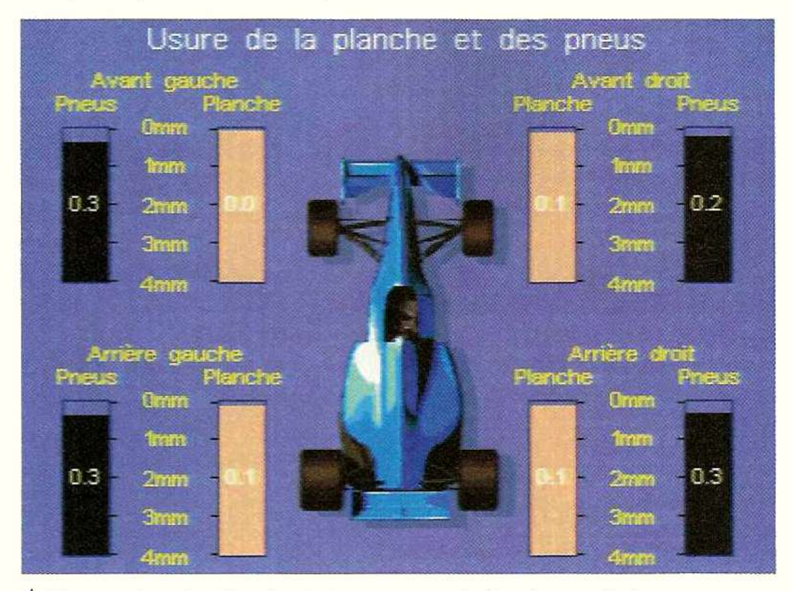
Ce n'est pas fini, vous devez ensuite déterminer le comportement de votre voiture en virage, pour obtenir la meilleure vitesse possible sans déraper, dans les limites du raisonnable quand même. Si vous faites souvent des tête-à-queue, durcissez les amortisseurs et barre anti-roulis avant, et assouplissez-les à l'arrière (attention, plus le chiffre en livre/pouce est grand, plus vous durcissez la résistance). En l'occurrence, Interlagos nécessite une résistance assez dure à l'avant et plutôt souple à l'arrière. N'abusez quand même pas de la souplesse des ressorts à l'arrière, car s'ils sont trop souples vous perdrez en traction une fois de plus. Vous pouvez aussi décaler la répartition des freins vers l'avant si vous avez tendance à faire des tête-à-queue en plein freinage. Finalement, si la voiture réagit bien à tous vos bidouillages, il ne reste plus qu'à vérifier l'état d'usure de votre planche et de vos pneus. Pour la planche, c'est plutôt facile (pour une fois !), il suffit de surveiller votre indicateur de dommages dans la voiture. Le milieu du schéma de votre voiture s'allume en jaune si votre voiture est trop basse, indiquant que la planche touche le sol, à l'avant ou à l'arrière. En principe, votre planche ne doit toucher qu'à haute vitesse sur les bosses les plus prononcées, et légèrement au freinage. Faites quelques tours, et ensuite, dans le menu détaillé de la configuration de votre voiture, vérifiez l'état d'usure de votre planche : si elle dépasse 0.1 mm, remontez un peu la hauteur du châssis, si elle ne montre aucune usure, rabaissez-le un peu. Une planche bien réglée influe sur l'aérodynamisme de votre F1, donc ne la négligez pas. Vous pouvez aussi en profiter pour vérifier l'état de vos pneus. Si la gomme est à moitié usée après quelques tours, c'est que vous en avez tapissé le circuit en dérapant trop souvent. Rajoutez alors de l'amortisseur, autant à l'avant qu'à l'arrière, pour ne pas déséquilibrer votre voiture. Attention, il faudra par contre régler à nouveau la hauteur du châssis. Et oui, un problème réglé peut en faire apparaître un autre, alors n'effectuez que peu de modifications à la fois, pour ne pas avoir à tout recommencer !



Pied au plancher !

Sur le circuit de Monza, le réglage doit être complètement différent, puisque vous devrez négocier de longues lignes droites et des virages rapides. Commencez par mettre l'aile arrière au minimum, 1 ou 2, pour obtenir une vitesse de pointe la plus haute possible, mais gardez une hauteur d'aile avant raisonnable, dans les 12, pour rester sur la piste dans les virages rapides ! Enfin, allongez les rapports, en mettant un pignon de 66 en 6e, puis en étageant les autres régulièrement vers la 1ère. Dans l'idéal, votre indicateur de RPM (tours/minute) ne doit atteindre le rouge que vers la fin de la ligne droite la plus longue. Avec un tel réglage de base, vous atteindrez les 330 km/h en fin de ligne droite ! Par contre, dans les chicanes la voiture se comportera comme une savonnette, donc il faudra faire attention à sa vitesse d'entrée pour ne pas déraper. Vous pouvez encore une fois améliorer le comportement de votre voiture au niveau détaillé 1, en suivant la même procédure qu'à Interlagos. Voilà, vous êtes maintenant prêt à faire hurler les pistons de votre V10, le volant est entre vos mains ! ■

Frédéric Marié



▲ L'usure de votre planche et de vos pneus doit rester modérée si vous voulez finir une course !

Normality. Inc

Malgré une traduction française parfois approximative, le jeu à la Brazil et 1984, "made in" Gremlin méritait quelques explications, avec ses énigmes assez logiques… pour ceux qui ont l'esprit carrément perturbé.

POUR voyager dans la ville de Neutropolis, utilisez les arrêts de bus (il y en a au moins un par lieu) ou la carte (tapez M). Sur la carte de la ville, les nouveaux lieux accessibles apparaîtront lors de votre progression dans cette aventure.

Dans l'appartement

Examinez le sofa pour trouver l'argent et le gadget (ils apparaissent après que Kent ait cassé le canapé). Prenez le coussin sur le lit pour y trouver la télécommande de la télé. Prenez-la puis prenez le tract près de la porte et examinez-le. Allez dans la cuisine et prenez la boîte de conserve. Prenez l'oiseau à bascule. Prenez le pot de peinture blanche. Allez dans la salle de bain et prenez l'ouvre-boîte planté dans la baignoire ainsi que le T-Shirt dans le placard (déguisement de Kent). Retournez dans le salon et utilisez l'oiseau sur la télécommande pour que la télé reste allumée en permanence. Vous pouvez alors aller à la fenêtre, l'ouvrir et descendre dans la rue en utilisant deux fois la fenêtre.

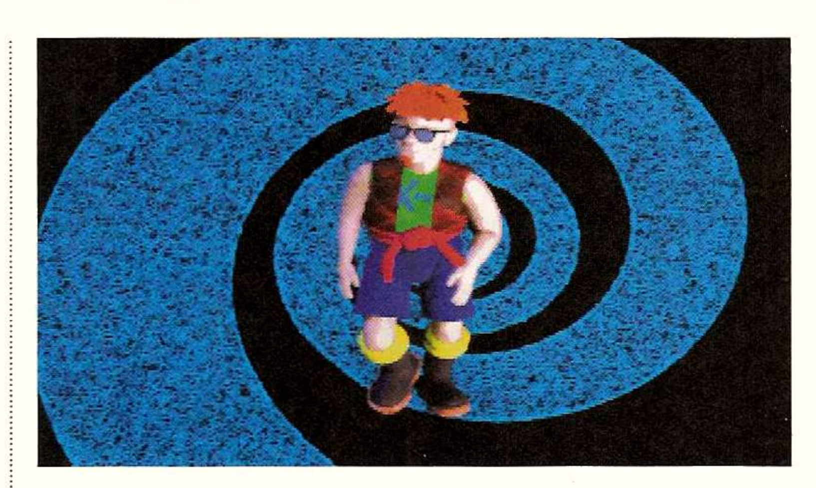
Rencontre avec Dai

Parlez-lui tout simplement et écoutez ce qu'il vous dit. Il a besoin d'une tasse de café. Retournez dans votre appartement par le même chemin.

Dans l'appartement

Allez dans la cuisine et utilisez la bouilloire pour la faire chauffer. Utilisez-la ensuite sur la tasse pour verser l'eau dans la tasse. Examinez alors cette dernière. Utilisez la peinture blanche pour transformer le café en un « crème ».

Regardez à nouveau la tasse et prenez-la. Retourner voir Dai. Parlez-lui et vous lui donnerez automatiquement la tasse. Il vous fera alors descendre au niveau du sol.



L'accueil de l'usine

Utilisez les portes pour les ouvrir. Utilisez le T-Shirt pour ruser et passer la sécurité. Allez jusqu'à la femme au milieu du hall et parlez-lui. Vous obtenez alors la permission de passer les portes au bout du hall. Une fois cela fait, tournez à droite et entrez dans la salle de détente. Pour entrer, utilisez les portes. Utilisez ensuite le distributeur d'eau pour obtenir une tasse blanche. Utilisez la sculpture bizarre (c'est vraiment une machine à café) et une tasse de café apparaîtra sur le sol. Prenez la tasse pour déclencher alors une nouvelle séquence cinématique dans laquelle Kent fait preuve d'une rage destructrice salvatrice. Tiddler, le responsable des tests entre alors dans la pièce et parle à Kent.

Dans l'usine Plush Rest

Après la scène de transition dans laquelle Tiddler escorte Kent dans l'usine, vous retrouvez Kent et Tiddler en pleine discussion. Parlez-lui de tout ce que vous pouvez. Vous apprendrez beaucoup sur le fonctionnement du département des tests, sur les ingénieurs mais aussi sur le gadget en votre possession. Pour prendre les débris, allez dans les cabinets, en sortant à droite, montez sur la cuvette des toilettes et utilisez la grille dans le plafond pour vous retrouver dans le système de ventilation. Traversez ce mini-labyrinthe et trouvez les débris. Prenez la ceinture pendant que vous êtes dans le système de ventilation. Retournez alors aux toilettes. Mettez les débris sur le lit à côté du gréviste. Un ingénieur va passer les prendre pour les emmener en salle de destruction. Le tout est maintenant de réactiver le lit. Prenez l'émetteur et le récepteur de courant dans le bureau de Tiddler. Utilisez l'émetteur avec la batterie que vous trouverez dans le couloir un peu plus loin. Utilisez le récepteur avec le fil débranché à côté du lit. Connectez le tout et voilà, ça marche. Utilisez à nouveau les débris sur le lit. L'ingénieur va repasser mais cette fois il va avoir une drôle de surprise car le lit fonctionne. Vous pouvez maintenant entrer dans la grinder room. Utilisez le boîtier d'alimentation pour couper les lames des broyeurs. Il suffit ensuite d'emprunter un des tapis roulant…

Rencontre avec Heather

Après la séquence de transition, vous allez pouvoir discuter avec Heather. Elle écoutait une cassette de musique très étrange qu'elle voudra bien arrêter lorsque le joueur aura fait ses preuves en remplissant deux tâches : broadcaster la cassette de Brian et peindre la sculpture en forme de gaufre dans la galerie en jaune. Du coup, deux nouveaux lieux apparaissent sur la carte : la station TV et la galerie.

La Station TV

Il y a un garde sur les marches du bâtiment. Évidemment, il empêche quiconque d'entrer.

En parlant avec lui, vous allez découvrir qu'il fait de nombreuses allusions à des rats. Allez dans la boutique de jouet au premier étage dans la galerie et prenez le rat en plastique. Revenez au garde et utilisez le rat sur le garde.





Il va être un peu surpris mais vous allez surtout comprendre que seul un vrai rat fera l'affaire. Or, il y en a un coincé dans la machine à laver de l'appartement.
Pour ouvrir la porte de cette dernière il vous faudra un morceau de nourriture congelée, car c'est lourd et sans goût. Vous la trouverez dans la galerie mais pour qu'elle ne fonde pas, il faut l'envelopper dans la serviette de la salle de bain. Utilisez donc la nourriture congelée sur la porte pour la casser. Il vous faut maintenant quelque chose pour mettre le rat dedans. Prenez la petite boîte sur le micro-onde dans la cuisine.
Vous pouvez enfin emmener le rat au garde. Utilisez le premier sur le deuxième pour avoir droit à une nouvelle séquence de transition. Vous pouvez maintenant entrer dans le bâtiment. Traversez la salle principale jusqu'à la porte du bureau, entrez et parlez avec la réceptionniste à gauche. Elle vous autorisera à voir M. Johnson sur la droite. Ce dernier discutera avec vous, vous donnant au passage une carte d'accès. Sortez et allez au bout du couloir, jusqu'aux portes de sécurité menant à la salle de ▶



contrôle. Utilisez la carte d'accès sur la porte de sécurité pour entrer. Utilisez la vidéo sur le magnétoscope B pour insérer la cassette. Écoutez les présentateurs et regardez surtout les codes qui apparaissent sur l'écran de l'ordinateur principal. Utilisez VT 2 pour lancer sur les ondes la star du rock Brian Deluge. Seule ombre au tableau, il vous faut un mot de passe pour utiliser l'ordinateur. Pour l'obtenir, parlez avec l'ingénieur électronicien qui se trouve dans un des autres bureaux, se battant avec un ordinateur pour le réparer.

Le mot de passe est son nom central qui est inscrit sur son badge. En parlant avec lui, vous découvrirez qu'il ne veut pas divulguer son nom. De la même façon, il ne vous laissera pas l'examiner ! Vous avez besoin qu'il enlève ses vêtements. Retournez donc à votre appartement et utilisez la carte d'accès sur les haricots écrasés sur le mur. Cela devrait en enlever une bonne partie.

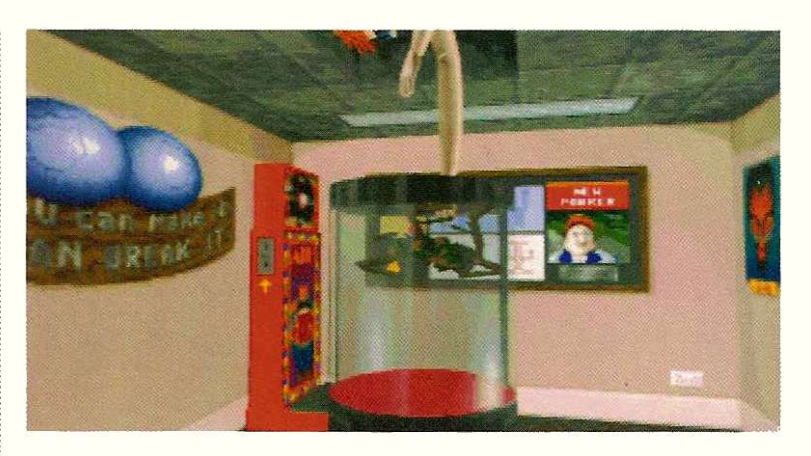
Revenez voir l'ingénieur parano et utilisez cette carte poisseuse sur lui. Énervé, il vous lancera à la figure son



T-Shirt avec le mot de passe dessus. Le nom du milieu est Holen. Vous pouvez maintenant accéder à la ligne VT 2. Vous pourrez enfin savourer les talents du chanteur Brian Deluge ! Première mission accomplie et maintenant à la galerie.

La galerie

Norm 2782 vous empêchera d'atteindre la sculpture. Il vous dira que la seule raison qui lui ferait quitter son poste serait une des situations d'urgence. En discutant avec lui vous apprendrez quelles sont ces dernières. Parlez à l'aveugle et il vous dira que Deepha aboie comme un fou furieux dès qu'il entend d'autres chiens. Il a aussi une corne de taureau attachée autour de son cou. L'aveugle vous demandera des bouquins en échange de quelques allumettes. Retournez à l'usine et prenez les livres se situant dans le seul casier ouvert se trouvant



dans les vestiaires. Utilisez la ceinture sur l'extincteur bizarre pour assister à un sacré bordel. Prenez l'extincteur à moitié vide. Passez derrière l'usine, près de la rivière. Trouvez le tonneau de peinture jaune. Utilisez l'extincteur avec la peinture pour remplir ce qui fera un superbe pulvérisateur.

Retournez à la galerie et utilisez les bouquins sur l'aveugle. Il vous donnera les allumettes promises. Il vous laissera en outre le guide du parfait scout pour allumer un feu ! Allez dans le magasin de jouets en haut. Prenez la pince, accrochée au mur (qui s'appelle curieusement *fruits*). Utilisez-la sur le gros planeur. Prenez trois fois de suite un chiot aboyeur et un planeur pour les utiliser ensemble. Après une séquence animée, vous pouvez alors utiliser le grand planeur et le taille-haie pour le passer au-dessus de l'alarme. Reprenez-le ensuite. Allez à la cave à nourriture. Regardez la bouffe et parlez à Ray Twill (l'assistant paranoïaque) jusqu'à ce qu'il craque nerveusement et commence à saccager son bureau. Continuez jusqu'à ce que la lumière s'éteigne.

Quant il fait sombre, utilisez le taille-haies sur l'enceinte au plafond. Prenez-la. Allez au magasin Disco La La. Prenez le CD de claquettes sur le mur. Utilisez ce dernier sur la stéréo. Utilisez les enceintes sur la chaîne. Stimulés par ce bruit insupportable, tous les chiens du quartier vont commencer à japper, hurler... Du coup Deepha va se mettre à aboyer comme un beau diable ce qui fera accourir Norm 2782.

Vous pouvez enfin vous approcher de la sculpture. Utilisez les allumettes sur le livre. Regardez le feu ainsi allumé et admirez la scène. Norm revient en catastrophe et pour éteindre le feu il va utiliser l'extincteur qu'il vous avait confisqué peu de temps auparavant, faisant preuve au passage de dons de peintre en bâtiment indéniables.

Vous allez vous retrouver dans une pièce obscure. Utilisez les allumettes sur la photo de Kent pour faire un peu de lumière. Une séquence vous montrera l'explosion du mur de votre cellule, tandis que vous retrouverez peu après Nom 2782 dans un état second du fait d'un éclat logé dans son crâne. Parlez avec le groupe et vous apprendrez qu'ils veulent libérer Saul, le frère du dictateur Paul. Vous devez vous rendre au poste de base déguisé grâce aux vêtements de Norm 2782. Localisez le prisonnier et libérez-le. Du boulot en perspective.

Au poste de surveillance

Cela se complique. Une fois entré, vous n'avez que deux moyens pour vous en sortir. La première est par une fenêtre que vous pouvez briser, l'autre est par le toit. Vous apprendrez en outre que Paul Nystalux se prépare à faire une visite au poste de surveillance. Parlez au réceptionniste. Il vous dira d'aller à l'étage du service des recherches en vous donnant un code. Utilisez-le sur le clavier de l'ascenseur (1572). Parlez au scientifique. Libérez le prisonnier en coupant les liens avec les ciseaux. Une séquence vous montrera la réaction du prisonnier. Prenez le morceau de verre et la pince à écrou.

Entrez dans le nouveau labo par la fenêtre brisée. Utilisez le morceau de verre sur les empreintes qui sont sur l'extincteur. Cela les effacera. Le seul moyen de se débarrasser de la preuve accablante est le broyeur. Pour réparer le broyeur, utilisez les deux engrenages que vous pouvez trouver à l'usine. Passez par la fenêtre à « casser » à gauche du savant fou. Prenez l'échelle. Utilisez la poulie pour sortir du poste de surveillance. Une fois autour de l'usine, prenez le premier engrenage (le gros). Utilisez l'échelle sur le container pour monter sur son toit. Prenez le petit engrenage sur la machine cassée grâce à votre pince. Retournez à l'avant-poste de surveillance et utilisez donc vos en-

les (30) / 66-52-44-66
ngoulème (16) / 45-92-65-24
nnecy (74) / 50-52-86-02
nnemasse (74) / 50-87-23-14
ntibe (06) / 93-61-55-83
thismons (91) / 60-48-34-36
vignon (84) / 90-85-70-25
eauvais (60) / 44-48-53-60
ellay (01) / 79-81 00-34
ordeaux (33) / 56-79-05-52
ourges (18) / 48-24-10-34
ourg en Bresse (01) / 74-23-13-54
hambery (73) / 79-62-27-22
hampigny (94) / 48-81-10-16
hartres (28) / 37-36-44-22
helles (77) / 64-21-55-44
ijon (21) / 80-42-82-67
raguignan (53) / 94-68-92-55
vreux (27) / 32-62-54-09
erney Voltaire (01) / 50-40-43-43
ap (05) / 92-52-72-74
agueneau (67) / 88 63 88 36
stres (13) / 42-55-31-95
e Mans (72) / 43-81-43-43
e Creusot (71) / 85-55-08-02
ivry gargan (93) / 43-51-03-54
ons le Saulnier (39) /84-24-41-59
lacon (71) / 85-39-09-52
laison alfort (94) / 48-93-35-14
landelieu (06) / 93-93-54-33
lontigny le Bretonneux (78)/ 39-44-06-76
lancy (54) / 83-30-45-67
lantes (Orvault) / 40-59-53-00
leuilly (92) / 47-45-17-97
lice (06) / 93-92-99-88
limes (30) / 66-36-26-77
logent (94) / 48-75-76-32
aris 12 (75) / 43-41-65-00
aris 17 (75) / 47-64-15-96
aris 19 (75) / 42-02-08-08
aris 3 (75) / 42-77-91-32
erpignan (66) / 68-35-54-98
ontoise (95) / 30-75-17-61
aint gratien (95) / 34-17-11-33
arcelles (95) / 39-92-47-16
t maur (94) / 48-86-55-32
evran (95) / 43-51-03-54
hionville (57) / 82-53-80-81
oulon (83) / 94-42-60-41
annes (56)/ 97-47-40-78
erdun (55)/ 29-86-14-41
illejuif (94)/ 46 -78-43-76
illemomble (93) / 48-55-21-69

Nouveaux :
Angers
Aix en Provence
Annonay
Forbach

Création : (1) 43 67 33 24

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...
60 magasins en France pour vous satisfaire

- **Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,**
- **Des milliers de cartes, posters et figurines ....**
- **Des milliers d'offres exceptionnelles .....**

CD ROM-PC*



ALIEN INCIDENT	319,00 F
DOWN IN THE DUMPS	349,00 F
EF 2000	149,00 F
EVIDENCE	369,00 F
GOLDEN GATK KILLER	329,00 F
NUKE IT	149,00 F
PETE SAMPRAS	329,00 F
SYNDICATE WAR	349,00 F
CLAN DESTINITY	349,00 F
DIE HARD TRILOGY	349,00 F
ROAD RASH	349,00 F
LIGHTHOUSE	TEL
CRUSADER NO REGRET	TEL
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	TEL
TOMB RIDER	TEL

MICRO-PC

PENTIUM 486,
CARTES MÈRES,
DISQUES DURS,
CARTES SON,
MÉMOIRES, ETC ...



JEUX NINTENDO 64,PLAYSTATION, SATURN, MD, SNIN, MANGAS, OAV, JAPANIMATION ... JEUX DE CARTES ...

DRAGON'NET

Des coupe-vents à gagner
Difintel-Micro c'est aussi des relais Internet
Renseigne - toi !

Difintel-Micro
MANGAS
ART BOOKS
CD MUSICAUX
CD ROM PC
MANGAS FILMS
LD
FIGURINES
GOODIES
JEUX VIDEO D'OCCASION
JAPANIMATION

Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

*Sorties prévues pour Juillet et Août, prix indicatifs, réactualisés en permanence



grenages sur le côté du broyeur. Détruisez alors les divers indices qui vous incriminent (chiot, planeur, etc.). Pour se débarrasser du prisonnier inconscient, prenez-le, allez voir le tube à capsule à côté du savant. Utilisez les boutons pour amener une capsule, ouvrez le tube, mettez dedans le prisonnier et renvoyez la capsule. Le scientifique va vous demander de monter à l'étage pour prendre un nouveau sujet. Retournez à la réception avec l'ascenseur. Parlez au réceptionniste. Allumez la fontaine en vous mettant sur la dalle descellée derrière le pilier. Une fois que le Norm est parti de son poste regardez le code qu'il a laissé sur son bureau. Utilisez-le sur l'autre ascenseur (code 1312). Une fois en haut, parlez avec le Norm. Une fois sorti, appuyez sur le bouton rouge et entrez dans la salle secrète. Saul est au fond. Regardez-le, puis lorsqu'ils ont tous disparus, regardez l'écran. Ils réapparaissent alors. Pour ouvrir la porte, regardez Saul. Malheureusement, à ce moment-là, Paul et deux gardes entrent dans la pièce. Selon vos précédentes actions vous allez alors bifurquer vers l'une ou l'autre des fins possibles.

Vous avez détruit les preuves ?

Si vous avez fait disparaître les preuves contre vous, Paul sera simplement énervé par votre incompétence. Il vous condamnera à un séjour dans les cellules. Cassez le banc en l'utilisant. Vous y trouvez un gadget. Prenez l'attache du banc sur le mur. Attendez d'être aspiré par la capsule. Regardez le panneau que tient Saul sur la gauche. Une fois aspiré dans la nouvelle cellule, cassez le banc. Prenez le bout de tissu, le morceau de planche et utilisez l'attache pour prendre le deuxième gadget. À nouveau vous êtes aspiré et à nouveau il faut lire le panneau de Saul. Dans la cellule suivante, utilisez le bout de planche pour casser le banc. Le gadget est malheureusement bousillé. Utilisez la sauce sur le tissu pour écrire un mot. À nouveau aspiration. Montrez le mot sur le tissu à Saul. Passez par une nouvelle cellule puis lisez la réponse de Saul. Repassez par les cellules jusqu'à celle avec le robinet à nourriture coincé. Utilisez l'attache dessus pour déclencher l'inondation de la cellule. Une fois dans les W.C, regardez dans la citerne des toilettes et prenez le troisième gadget. Une fois dans la cellule attendez d'être aspiré pour une scène de la Grande Évasion.

La station de survoltage

Allez dans le magasin de télés dans la rue. Essayez de prendre la mini-télé. Parlez au vendeur et demandez-lui la télécommande. Quant il s'en va, passez derrière le comptoir, piquez les clefs et enfermez-le dans la salle. Utilisez la caisse pour entrer dans le loft. Prenez le maillet derrière la caisse pour ensuite détruire les planches qui bloquent l'ouverture. Entrez jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou. Prenez l'ours en peluche, qui tombe à terre, mais vous avez le fil électrique. Prenez à nouveau l'ours pour en récupérer les yeux. Descendez les marches et prenez le câble rose. Placez ensuite les yeux dans la fente à côté de l'endroit où vous avez trouvé le fil, puis appuyez sur le bouton pour remettre le courant. Prenez l'ampoule électrique et utilisez ensuite le câble sur le socle de cette ampoule. Remontez les escaliers et sur la droite, ouvrez le panneau de contrôle. Le fil rose vous sert alors à faire un court-circuit. Utilisez alors le reste du câble et voilà, tout saute.

Libérez Dai

Retournez à la galerie, prenez les allumettes et prenez les tuyaux de caoutchouc. Utilisez-en un sur la grille du camion dans la rue et l'autre sur la grille dehors. Utilisez l'autre sur le trou dans la baignoire et l'autre bout sur le ventilateur. Les Norms vont activer l'ouverture d'urgence et vous pouvez alors libérer Dai.

Pollutotron

Saul et Heather ont décidé que votre précédente mission n'était pas suffisante. Vous devez encore détruire le Pollutotron. En discutant avec Heather elle vous dira comment faire un missile. Allez à la galerie. Prenez les planches dans l'entrée. Prenez la corde autour de la sculpture ainsi que le pétard. Allez derrière l'usine, au niveau du container et ouvrez les portes, en prenant les bonbonnes de gaz. Utilisez les tonneaux avec la corde et les planches pour faire une espèce de radeau. Montez dessus et lorsque vous êtes en bas des quais, utilisez le missile.

Le stade

Vous devez aller au stade et en découdre avec la machine à pensée de Saul. Vous devez aussi prendre la guitare sur la scène. Parlez avec Saul et Heather pour savoir ce qu'il faut faire. Prenez les lunettes près des caisses dans la salle principale.
Éteignez la lumière près de l'entrée des égouts pour passer le Norm qui monte la garde. Utilisez le trou dans le mur et prenez les batteries par terre. Utilisez-les avec les lunettes. Fracassez les caisses avec la guitare. Péter aussi les murs suspects (trois en tout, dont un qui ne cache l'entrée du laboratoire secret).
Prenez l'attache au plafond ce qui va causer un effondrement. Une des caisses tombe alors au sol. Utilisez cette attache sur le panneau à côté du mur suspect que vous n'arriviez pas à casser. Cette fois, c'est bon. Descendez dans le labo. Prenez le poster de Norm sur le mur. Traversez le trou et prenez la hache qui se trouve dans les débris.
Utilisez la hache pour casser en petit morceau la caisse. Prenez la tenue qui se trouvait à l'intérieur. Retournez dans la salle avec le micro-onde et ouvrez-le. Utilisez la tenue avec le cerveau. Retournez dans les égouts. Reprenez l'attache et utilisez-la sur l'ascenseur pour ouvrir ce dernier. Utilisez l'ascenseur. Asseyez-vous et admirez la somptueuse scène finale. ■

Didier Latil

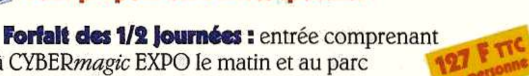
CYBERmagic EXPO à DISNEYLAND® PARIS, vous ne verrez plus les choses de la même manière.

Du 23 au 27 octobre 96, le salon de toutes les technologies nouvelles et multimédia

Technologies nouvelles : Téléphonie ★ Fax/Modem ★ Internet/On line ★ Image et Impression numérique ★ Electronique ★ Network computer
Technologies multimédia : CD ★ CD Rom ★ Son ★ Vidéo ★ Télévision ★ Musique ★ Consoles de jeux et d'éducation

Les Offres ★ Spéciales

Pendant la durée du salon, CYBER*magic* EXPO vous propose ces 3 offres spéciales :



Forfait des 1/2 journées : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO le matin et au parc à thèmes DISNEYLAND® PARIS l'après midi à partir de 14 h — **127 F TTC par personne**

Forfait journée/soirée : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO pour la journée et au parc à thèmes DISNEYLAND® PARIS (pour les soirées du 24 et 25 de 20 h à 23h) — **106 F TTC par personne**

Forfait journée/dîner spectacle : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO pour la journée et le dîner spectacle du Buffalo Bill's Wild West Show (pour les soirées du 23, 24 et 25) — **295 F TTC par personne**

Dans la limite des places disponibles

Entrée au salon seul : 50 F.

Infos/réservation : 3615 CYBER*magic* (1,01 F TTC/mn) ou au 36 68 68 35 (2,25 F TTC/mn)

ORGANISATION
Miller Freeman
A United News & Media company

Avec le partenariat de la RATP

Sur simple demande, la RATP vous offrira une entrée au salon CYBER*magic* EXPO (cadeau d'une valeur de 50 F dans la limite des stocks disponibles). A demander sans obligation d'achat, dans les principales stations de métro et gares RATP des lignes A et B du RER – liste complète sur minitel 3615 RATP (1,29 F TTC/mn) et par téléphone au 36 68 77 14 (2,23 F TTC/mn).

Avec le partenariat de la SNCF

La SNCF vous offre une réduction de 20 % sur votre billet aller/retour, un accueil dans les espaces Euraffaires ainsi que l'accès à CYBER*magic* EXPO, en commandant vos billets par Ligne Directe : 36 35 35 35 (2,23 F TTC/mn). Si vous réglez par carte bancaire, votre billet vous est aussi livré à domicile. Pour tout achat de billet aller/retour en gare TGV, demandez la liste des guichets autorisés en composant Ligne Directe. Infos pratiques : 3615 SNCF (1,01 F TTC/mn) rubrique "informations générales" à partir de septembre.

M.B&A

CYBER*magic* EXPO
A DISNEYLAND. PARIS

AVEC LES PARTENARIATS DE :









Bulletin d'abonnement - GÉNÉRATION 4

Oui, je m'abonne à Génération 4 pour un an, 11 numéros avec CD-ROM livré sous pochette souple plus un doubleur et une manette de jeux au prix exceptionnel de 359F (étranger et Dom-Tom 459F) au lieu de 418F.

❑ M. ❑ Mme NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

Tel : ....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque bancaire (à l'ordre de Pressimage), ❑ Mandat lettre, ❑ Virement postal CCP La Source 3862385 K

❑ Carte bancaire n° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_|

Date : .../.../1996 Signature :

Bulletin ou **PHOTOCOPIE** à retourner à Génération 4, service abonnement, 55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin cedex Tel : 01 64 54 76 89

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Avec GEN4 *et* 

Maîtriser les outils multimédia en vous amusant

290 F*



*au lieu de 418 F prix Kiosque

+

249 F*



*au lieu de 418 F prix Kiosque

= 539 F

539F au lieu de ~~836F~~ (soit 35% de réduction sur le prix de vente au numéro)
pour recevoir Génération 4 et PC Fun pendant un an chez vous chaque mois

---

Bulletin d'abonnement ou **photocopie** à compléter et à renvoyer sous enveloppe affranchie à :
GÉNÉRATION 4 / PC FUN - Service abonnement, 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Oui, je m'abonne pour un an au prix de 539 F (étranger & Dom-Tom 739F) à Génération 4 (11 numéros) et PC Fun (11 numéros), accompagnés de leurs CD-Rom

❍ **Adresse personnelle** ❍ **Adresse professionnelle**
❍ **M.** ❍ **Mme**
NOM : .... **Prénom :** .... **Profession:** ....
Société : .... **Secteur d'activité :** ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... **Ville :** ....
Pays : .... **Tél. :** .... **Fax :** ....
Je règle aujourd'hui par :
❍ **chèque** (à l'ordre de Pressimage) ❍ **mandat lettre** ❍ **Virement Postal** (CCP Paris 0147899R020)
❍ **carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire le :........../..........
❍ **Je désire une facture**
Date : **Signature**

K92C

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Les meilleurs sharewares du mois, chez vous, en quelques minutes...



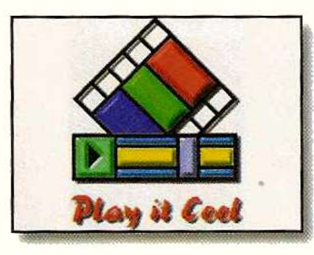
Marathon Infinity : après Marathon, Marathon 2 - Durandal, voici la version de démonstration du dernier né de chez Bungie Software. De nouveaux niveaux, bien sûr, mais aussi de nouvelles textures, de nouveaux ennemis. Encore une belle réussite !



Death Blade 1.1 : pour les fanatiques des jeux de type "Donjons et Dragons", voici une superbe réalisation qui débarque sur Macintosh. Errez désespérément dans ce labyrinthe où vous rencontrerez des personnages effrayant ou charmeur, mais méfiance...



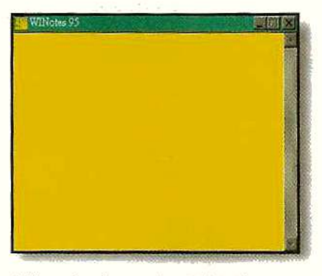
ModPlayer 2.0.2 : un excellent player de fichiers MOD. Un de ses principaux avantages est que son interface très complète prend peu de place à l'écran. Et, chose qui ne gâche rien, elle est superbe ! Il supporte plusieurs



Play it cool 1.5 : ce player de fichiers Quicktime offre de nombreuses options telles que la recompression, la sauvegarde des sons au format AIFF, l'enregistrement d'un film sous la forme d'une application incluant le film et le player. Un très bon produit !



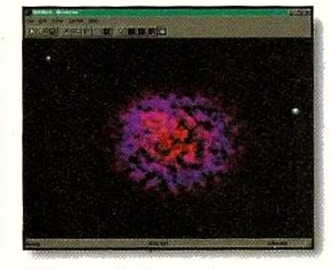
Virtual Calculatrice : une calculatrice programmable, assez sympa...



Winnote : les petits papiers jaunes, vous connaissez ?



Thief un scrabble pour égayer vos soirées en famille, surtout cet été !



Universe crée de magnifiques photos de la galaxie !

... ça vous intéresse ?

Pour profiter de notre offre, il vous suffit de posséder un Minitel (et son câble de raccordement PC) ou un modem jusqu'à 28800 Kbps (accès par le 36 70 28 12) et le logiciel Sapristi PC ou Mac ! Pour commander le logiciel Sapristi (et son câble en option), composez sans tarder le 3615 GEN4: (✱VPC)*

Près de 3000 softs à télécharger 24 H/24 avec :



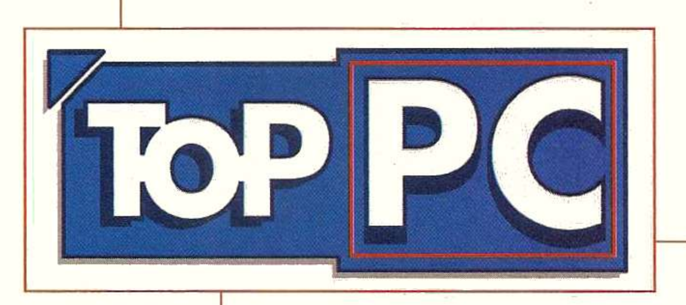
Éditeur Pressimage
8,91F TTC l'appel puis 2,23F TTC/mn



désormais,

pour acheter votre PC

consultez les pages



votre revendeur s'y trouve sûrement

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

ARCANE informatique

118/130 avenue Jean Jaures
75169 Paris Cedex 19
Tél : 01 42 00 55 44 - Fax 01 42 00 64 79

DIABLO



TEL

QUAKE



299 F

Z



275 F

F1 GRAND PRIX 2

299 F

RED ALERT + 1 TAPIS SOURIS MANGA

299 F

RED ALERT



JEUX CD ROM PC

PROMOS DU MOIS

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	299.00
QUAKE	299.00
RED ALERTE	299.00
TIME COMMANDO	299.00
F1 GRAND PRIX 2	299.00
Z	275.00
QUICK OFF	269.00
DUKE NUKEN 3D	269.00
TFX 2000	149.00

3D PINBALL VCR	259F
3D ULTRA PINBALL	275F
A H 64D LONGBOW	339F
A4 NETWORK DE LUXE	285F
ABSOLUTE ZERO	295F
ABUSE	299F
ACTUA SOCCER VF	269F
ADVANCED TACTICLE FIGHTER VF	335F
AFTERLIFE	349F
ALBION	349F
ALIEN ODYSSEY NF	275F
ALIEN TRILOGY NF	295F
ASSAULT RIGS NF	275F
BAD MOJO	299F
BAKU BAKU ANIMAL	259F
BALDIES	319F
BATTLE CRUISER 3000 ADL	289F
BERMUDA SYNDROME	289F
BIG RED RACING	295F
CCK F.S.5 CESSNA CUSTOM KIT	289F
CHRONICLES OF THE SWORD	295F
CIBERIA 2	329F
CIVIL WAR	315F
CIVILIZATION 2	320F
CLANDESTINITY	319F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	125F
COMMAND AND CONQUER VF	315F
CONGO	310F
CONQUEROR VF	285F
CONQUEST OF THE NEW WORLDVF	320F
CRUSADER NO REGRET	319F
CYBERMAGE NF	335F
D ZONE 2 (1000 niv pour DOOM 2)	165F
DAGGERFALL	TEL
DEADLINE	275F
DESCENT 2	349F
DESTRUCTION DERBY NF	285F
DEUS EX MACHINA	285F
DIABLO	TEL
DIE HARD TRILOGY	TEL
DRAGON HEART	275F
DREAM TEAM	TEL
DUKE NUKEM 3D VF	269F
EARTH SIEGE 2	295F
EARTH WORM JIM 1+2	275F
EURO 96	295F
EVIDENCE	TEL
F1 GRAND PRIX 2	299F
FAST ATTACK	259F
FATAL RACING VF	275F
FIFA 96 NF	255F
FIGHTER DUEL	275F
FINAL APROACH	275F
FINAL DOOM	290F
FIRE FIGHT	275F
FIRESTORM THUNDER HAWK 2	289F
FLIGHT SIMULATOR 5.1	359F
FOOT LIMITED	295F
FOOTBALL MANGER	TEL
FOOTBALL PRO 96	275F
FORT BOYARD LA LEGENDE	275F
FX FIGHTER NF	259F
GABRIEL KNIGHT II VF	349F
GEN MACHINE	275F
GEN WARS	TEL
GENDER WARS	TEL
HARDLINE	299F
HARVESTER	319F
HIND	349F
INDY CAR 2	235F
ISHAR TRILOGY	265F
KARMA	289F
KICK OFF	269F
KINGDOM OF MAGIC	319F
L'AFFAIRE MORLOV	289F
L'ENIGME DE MAITRE LU VF	295F
L'ENTRAINEUR	275F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	299F
LES GUIGNOLS DE L'INFO VF	315F
LE TRESOR DES TOLTEQUES	309F
LIGHTHOUSE	TEL
LYNX LS	349F
MAGIC CARPET 2 VF	225F
MEGARACE 2	TEL
METAL RAGE FUTURE TANK	299F
MILLENIA	315F
MIRAGE	369F
NAVIGATOR	259F
NBA JAM TE VF	299F
NEED FOR SPEED	325F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	339F
OFFENSIVE	265F
OLYMPIC GAMES	269F
OLYMPIC SOCCER	275F
PANDORA DETECTIVE	TEL
PANZER GENERAL 2	339F
PGA GOLF 96	319F
PGA EUROPEAN TOUR	339F
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK	189F
PHANTASMAGORIA VF	339F
PLAYER MANAGER 2	259F
POLICE QUEST SWAT VF	235F
PRO PINBALL	259F
PUTTY SQUAD	319F
QUAKE	299F
RAY MAN	265F
RED ALERT	299F
RIPPER L'EVENTREUR	295F
RISE OF THE ROBOTS 2	319F
ROAD RASH WIN 95	329F
S.T.O.R.M.	325F
SCREAMER VF	235F
SCREAMER 2	TEL
SENSIBLE WORLD SOCCER	269F
SETTLERS II	335F
SHIRATTI COMMANDER POUR F. S. 5.	295F
SILENT HUNTER	335F
SILENT STEEL	295F
SILENT THUNDER	295F
SIM ISLE	319F
SONIC CD & SCREEN SAVER	295F
SPACE BUCKS	265F
SPACE HULK WIN 95	299F
SPACE QUEST 6 VF	225F
SPYCRAFT	319F
STARFIGHTER 3000	289F
STEEL PANTHERS	315F
STONE KEEP VF	309F
SYNDICAT WAR	325F
TEAM F1	289F
TEK WAR VF	245F
TFX EUROFIGHTER 2000	149F
TIME COMMANDO	299F
TIME GATE le secret du templier VF	215F
TOMCAT ALLEY	235F
TOTAL MANIA	279F
TRACER	219F
URBAN RUNNER	335F
VIRTUAL KARTS	275F
WARCRAFT 2	339F
WARCRAFT 2 SCENARIO DISK	165F
WING COMMANDER 4	357F
WITCHAVEN 2	195F
WORLD RALLY FEVER	199F
WORM REINFORCEMENTS DATA DISK	111F
WORMS	225F
WRESTLEMANIA	199F
Z	275F
ZORC NEMESIS	TEL

JEUX PETITS PRIX 99 F

7 TH GUEST - CONSPIRACY - STAR TREK 25 EME ANIVERSAIRE - HAND OH FATE - LANDS OF LORE INDY CAR - WING COMMANDER 2 - STRIKE COMMANDER - BUZZ ALDRINIS - SIM CITY - FURY 3 PGA TOUR GOLF - SPACE HULK - KASPAROV/CRANDSLAM POLICE QUEST 4 - THE LOST EDEN - GABRIEL KNIGHT 1 - LABYRINTH OF TIME - AIR BUCKS - SS SEA WOLF - ROAD WARRIORS - BIOFORGE - HI OCTANE - LBA - WINGS OF GLORY.

CULTUREL/EDUCATIF

3D ATLAS VF	PC	339F
ADI BOU 2	PC	339F
ADIBOU 2 4/5 ANS	PC	339F
ADIBOU 2 6/7 ANS	PC	339F
DICTIONNAIRE HACHETTE MULT.	PC/M	649F

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone
01 42 00 55 44

Par courrier
118/130 avenue Jean-Jaurès 75169 Paris cedex 19

Par fax
01 42 00 64 79

Par Minitel
3615 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/mn
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE

Tous les titres cités sont des marques déposées - Dans la limite des stocks disponibles.

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

MANGA PROMOS

PULSION MANGA II
+ 1 TAPIS DE SOURIS MANGA*
198F + 1F = 199 F
*valeur 49F

MEGA PROMOS

ANABEL CHONG ANAL QUEEN
ANAL ASIAN
PRIVATE MAG N°1
CHERRY POPPERS N°1
CHERRY POPPERS N°2
PULSION MANGA 1(mangas)
UROTSUKIDOJI(manga)
OGENKI VOL 3 (manga)
EXTREM SEX
DEPRAVED FANTAISIES
STARBANGUERS N°1(savanha)
STARBANGUERS N°2(dominique)

2 Titres au choix ~~309 F~~ 239 F

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1 VO	PC	169F
LA BLUE GIRL 2 VO	PC	199F
MAD PARADOX NF	PC	199F
OGENKI CLINIC 1 VO	PC	199F
OGENKI CLINIC 3 VO	PC	159F
NIPPON OBSESSION 2 VF	PC	249F
NIPPON OBSESSION 3 NEW VF	PC	249F
NIPPON GUIDE VF	PC	55F
LIBIDO MANGA «MUTANS» VF	PC/M	269F
UROTSUKIDOJI VO	PC/M	169F

PHOTO

AFTER MIDNIGHT SCREEN SAVER	PC/M	259F

BRABUSTERS	PC	89F
BLONDES BOMBSHELLS	PC/M	229F
ELITE AMERICAN GIRL N°1 OU N°2	PC/M	169F
ELITE EUROPEAN GIRL N°1 OU N°2	PC/M	169F
LES FILLES DE MARC ANCHER	PC/M	145F
LES FILLES DIALDO BERGMAN	PC/M	145F
MEMORY STRIP 1 (JEU)	PC/M	115F
MEMORY STRIP 2 (JEU)	PC/M	115F
PRIVATE COLLECTION N°1	PC/M	195F
PRIVATE COLLECTION N°2	PC/M	195F

INTERACTIFS

ASIE INTERDITE VF	PC	265F
BRIGITTE LIVE VF	PC	279F
CYBERX (J B ROOT) VF	PC	319F
CYBERXPERIENCE 4 CD	PC	295F
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	219F
DIVA X ARIANA	PC/M	275F
DIVA X REBECCA (NEW)	PC	299F
FANTASCENES VOL 1 (NEW) V	PC	285F
FRANKENSEX VF	PC	159F
HOT LEATHER	PC/M	225F
LA VILLA	PC/M	275F
LATEX	PC/M	295F
LE JEU DE L'OIE	PC	225F
LE PARFUM DE MATHILDE VF	PC/M	299F
LESBIAN LIPSTICK	PC/M	169F
LOLO FERRARI sexperience VF	PC/M	245F
LOVE PYRAMID	PC	169F
MASCARADE VF 3CD ROM	PC/M	379F
NADINE BRONX THE RETURN VF	PC/M	339F
NIGHT WATCH 3	PC	299F
NIGHTWATCH	PC	190F
PASSEPORT A BUDAPEST VF	PC	239F
PLEASURE-CD 2 ou 3 VF	PC/M	199F
PORNO POKER	PC/M	299F
PRIVATE COLLECTION N°2 VF	PC /M	195F
PRIVATE INVESTIGATOR VF	PC	379F
PRIVATE MAGAZINE N°1	PC/M	125F
PRIVATE PLEASURE PARK N°1 VF	PC/M	199F
PRIVATE PORNMANIA 2CD VF	PC	259F
PRIVATE PORNTRIS VF	PC	259F
SEX MOTEL	PC	155F
SEXY ZAPPING	PC	155F
SPACE SIRENS 2 VF	PC/M	275F
TABATHA VS DRAGHIXA VF	PC	359F
THE DREAM MACHINE 2	PC/M	379F
UP & DOWN LOVE	PC	159F
VAMPIRE KISS	PC/M	299F
VIDEOPHONE	PC/M	385F
VIRTUAL SEX SHOOT	PC/M	299F
VIRTUAL VALERIE 2	PC/M	249F
VIRTUALLY YOURS 2	PC/M	245F
ZARA WHITES DOUBLE EXPERIENCE	PC/M	285F
ZARA WHITES LE TEMPLE DE L'AMOUR		295F

VIDEO ET INTERACTIFS

CHERRY POOPERS 1	PC	139F
CHERRY POPPERS 2	PC	139F
DEPRAVED FANTAISIES	PC	169F
FANTASIES INTERACTIVE	PC/M	199F
MANGAS TITS (live)	PC	199F

PERVERTED BABYSITTERS	PC/M	199F
PET SHOP GROSSE POITRINES NIPPONES	PC	159F
RAQUEL RELEASED	PC	185F
SCANDALE BONDAGE ASIATIQUE	PC	159F
STARBANGERS 1	PC	145F
STARBANGERS 2	PC	145F
TRACY I LOVE YOU	PC/M	145F
VOICE IN MY BED	PC/M	179F
WOMAN' TOUCH	PC	159F

SPECIAL GAY

DYNASTUDS	PC/M	279F
MEN IN UNIFORM	PC/M	279F
THE GAY OUTDOORS	PC/M	279F

1 CD GRATUIT POUR TOUTE CONNECTION SUR LE 3617 LUTINE
5,27 F TTC/mn

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à :
ARCANE INFORMATIQUE : 118/130 avenue Jean-Jaurès - 75169 Paris Cedex 19

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : ....Ville : ....
Tél : .... Pays : ....
Je règle comptant par ❑ chèque bancaire ❑ par mandat
❑ Carte bleue n° ....
Date d'expiration .... /............
Je certifie être majeur(e) pour les CD ROM de Charme SIGNATURE

Références	Prix
Frais de port : 32 F* (*)DOM TOM, CEE : 55 F PORT Envoi Express par transporteur sous 24H (France) 49 F Etranger : 80 F	
Envoi sous 48H TOTAL	

ou commande sur papier libre. Toute première commande doit-être effectuée par chèque.

LE SERVEUR N°1 DU CD-ROM D'OCCASION ENTRE PARTICULIERS

3615

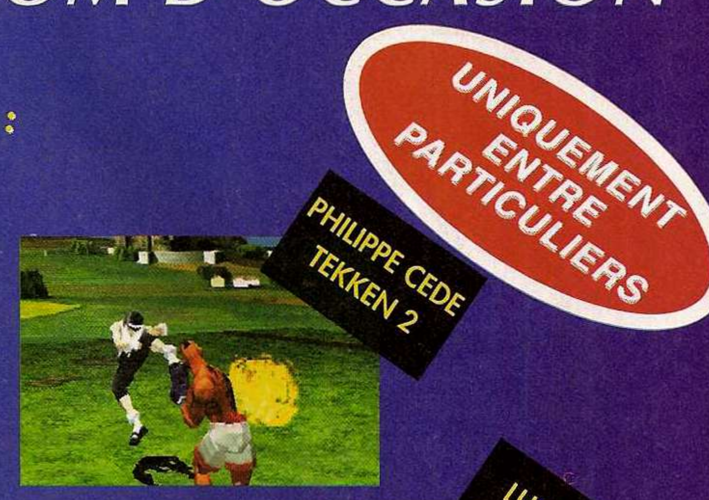
CD DEAL

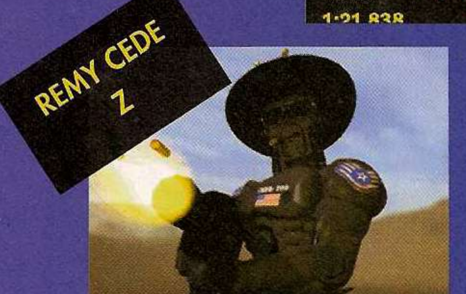
2,23 F./min

L'UNIVERS DU CD-ROM D'OCCASION

LA SELECTION CDDEAL DU MOIS DERNIER :









REVENDEZ

Rien de plus facile ! Passez votre annonce

ACHETEZ

Le choix parmi des centaines de CD-ROM d'occasion

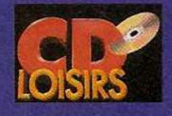
ECHANGEZ

C'est la possibilité de troquer vos CD-ROM

C'est aussi d'autres rubriques :
- *SOLUCES (Chaque jour des trucs et astuces)*
- *NEWS (Pour la rentrée LE PLANNING DE SORTIE DES NOUVEAUX JEUX)*
- *JEUX (Quoiquinia à gagner pour la rentrée : DUKE NUKEM 3D , F1 GRAND PRIX 2)*

RECOMMANDE PAR :









CD Lyre

Ouvert du Lundi au Samedi
9h-18h30 Heure terrestre


F1 GP2 vf 349F


Duke Nukem 3D 285 F
300 niveaux en + 195 F


Quake 329F

Syndicate Wars 335 F

Les chevaliers de Baphomet; le mec on dirait Prince, Love Symbol quoi !!!

Command & Conquer RED ALERT 295 F



a suite attendue de Command et Conquer. eprenez du service avec de nouvelles armes ous marins nucléaires, mines...). Désormais vec cet épisode vous allez pouvoir jouer squ'à 6 en réseau et en plus que c'est beau ut plein en SVGA !!!




Warcraft 2 vf 335F
Scenary disk vf 159F

Chevaliers baphomet 295F

Time Commando 325F

Tu crois que c'est un Love Symbol sur son Front ?

Vous croyez que j'ai une te à me faire oublier ?


MEGARACE 2 329F

DEJOUEZ LE MAL DANS UN MONDE MÉCANIQUE SURNATUREL !
LIGHTHOUSE VF 335F

Daggerfall 335 F

Z vf 295 F
Z comme ZORRO !

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ EN CREER UN ! REJOIGNEZ CD Lyre

CD Lyre c'est pour vous l'image, la publicité, la centrale d'achat, l'expérience. **Tout pour vous développer passionnement**

CD ROM PC

CD X INTERACTIFS

LE CD X DU MOIS
BEST OF DIRTY DEBUTANTES 1
casting vidéo mov de très bonne alité où on voit débuter Tabatha sh par exemple : 299F
ameleons interactive game 299F
BERIX 279F
BERXPERIENCE VF 295F
VA X ARIANA VF 265F
VA X REBECCA VF (NEW) 265F
eractive Draghixa vf 285F
eractive Tabatha vf 285F
villa 275F
stick Lesbians (film) 189F
SCARADES VF (3 CD) NEW 349F
xy Zapping VF 249F
ace Sirens 2 279F
batha contre Draghixa VF 275F
Le dernier B.ROOT est arrivé
irtual presence 1 Eve vf 299F
tual Sex 285F
tual Sex Shoot 285F
tually Yours 2 245F
ll Laetitia : X AMATEURS en vf :
L'école de Laetitia 235F
Best of stars de Laetitia 235F
Intimité violée 235F

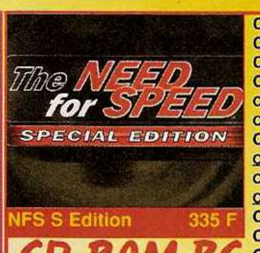
RA WHITE :
BLE XPERIENCE VF 265F
EMPLE DE L'AMOUR 265F

CD X MANGAS

otika Manga
borah Manga VF 265F
PPON obsession 2 video vf 249F
PPON obsession 3 video vf 249F
ROTSUKIDOJI COLL 3CD 349F

CD GAY

VID Burill 349 F
CD 4500 Photos à 199 F
4500 Photos classées par thèmes
YEUR 1 : 199 F
YEUR 2 : 199 F
CD 900 Photos GIF à 99 F
rio & more - More lesbos
uir & vinyl - Lingerie
low job spécial - S.M. spécial
odo spécial


NFS S Edition 335 F

CD ROM PC

ABSOLUTE ZERO VF	289 F
ABUSE VF	299 F
ACTUA SOCCER VF	279 F
ALBION VF	335 F
ALIEN TRILOGY	Tél.
ANGEL DEVOID	Tél.
APACHE LONGBOW VF	339 F
ASSAULT RIGS VF	275 F
A TACTICAL fighter vf	335 F
AZRAEL'S TEARS	Tél.
BAKU BAKU ANIMALvf	289 F
BALDIES	309 F
BATAILLE des ardennes vf	335 F
BATTLE ARENA TOSHINEN	Tél.
BERMUDA Syndrome	299 F
BIG RED RACING VF	289 F
CAESAR 2 VF	279 F
CHAOS OVERLORD	Tél.
LES CHEVALIERS BAPHOME	295 F
CHRONICLE OF SWORD VF	299 F
CHRONOMASTER	289 F
CIVILISATION 2 VF	335 F
CIVIL WAR VF	315 F
COLONIZATION VF	339 F
COMIX	249 F
COMMAND ET CONQUER VF	299 F
C&C OPERATIONS SURVIES	129 F
CONQUEROR VF	289 F
CONQUEST NEW WORLD	319 F
CRUSADER NO REMORSE	245 F
CRUSADER NO REGRET	295 F
CYBERIA 2	319 F
CYBERMAGE VF	329 F
CYBERSTORM	329 F
DEEP SPACE NINE	339 F
DESCENT 2	335 F
DESTRUCTION DERBY VF	285 F
DIABLO	Tél.
DUNGEON KEEPER VF	Tél.
ECCO THE DOLPHIN	249 F
EARTH SIEGE 2 VF	295 F
EARTH Worm Jim 1+2 vf	285 F
EURO 96 VF	295 F
FADE TO BLACK VF	245 F
FANTASY GENERAL VF	329 F
FATAL RACING VF	285 F
FINAL DOOM	289 F
FIRESTORM THUNDER	289 F
FLIGHT SIMULATOR 5.1 VF	365 F
DATA disk pour Flight S	329 F
FLIGHT UNLIMITED VF	275 F
FOOTBALL PRO 96	299 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	345 F
GENDER WARS VF	295 F
GENE MACHINE	275 F
GENESIA VF	349 F
HARDLINE	295 F
HARVESTER VF	299 F
HEART OF DARKNESS	Tél.
HERETIC	285 F
HEXEN DEATHKING VF	175 F
HIND	339 F
INDY CAR 2 VF	235 F
IRON ASSAULT VF	279 F
ISHAR TRILOGY VF	285 F
KICK OFF 96	319 F
KINGDOM 'O' MAGIC VF	325 F
LAND OF LORE 2 VF	Tél.
L'ENTRAINEUR VF	275 F
LIGHTHOUSE VF	335 F
LINKS LS	Tél.
M.D.K	Tél.
MANIC KART VF	155 F
MAGIC GATHERING	Tél.
MORTAL KOMBAT 3	275 F
MYST VF	345 F
NBA LIVE 96 VF	325 F
NEED FOR SPEED	315 F
NFS Special edition	335 F
NHL HOCKEY 96	335 F
NORMALITY VF	319 F
OLYMPIC GAMES VF	295 F
PGA TOUR GOLF 96 VF	309 F
PHANTASMAGORIA VF	345 F
PHANTASMAGORIA 2	Tél.
PINBALL ILLUSIONS	259 F
PLAYER MANAGER 2	275 F
POLICE quest swat vf	325 F
PROPINBALL THE WEB	265 F
PSYCHIC DETECTIVE	339 F
RAYMAN VF	265 F
RIPPER	329 F
R & R ancient empire vf	309 F
ROAD RASH WIN 95	319 F
SCREAMER VF	235 F
SENSIBLE W soccer vf	195 F
SETTLERS 2 VF	335 F
SHADOW WARRIORS	Tél.
SHANNARA	295 F
SHELLSHOCKS VF	279 F
SHIVERS VF	245 F
SHOCKWAVE ASSAULT	325 F
SILENT HUNTER VF	329 F
SILENT THUNDER	295 F
SIM ISLE	329 F
SIM TOWER VF	289 F
SIM TOWN VF	279 F
SONIC CD	295 F
SPACE BUCK	265 F
SPACE HULK WIN 95	335 F
SPEED HASTE VF	289 F
SPEED RAGE VF	289 F
SPYCRAFT	309 F
STARFIGHTER 3000	289 F
STAR TREK KLINGON	Tél.
STAR TREK NEXT GEN	349 F
STAR TREK OMNIPEDIA	269 F
STEEL PANTHERS VF	315 F
STONEKEEP VF	309 F
S.T.O.R.M VF	325 F
SUKOY 27 VF	295 F
SUPER BUBSY	275 F
SYNDICATE WARS	335 F
TEAM F1	335 F
TERRA NOVA VF	315 F
Terminator fut schock vf	295 F
TIME COMMANDO VF	325 F
TFX Eurofighter 2000 vf	309 F
THE DIG	309 F
THE HIVE WIN 95	295 F
THEME HOSPITAL	Tél.
THIS MEANS WAR VF	309 F
TOMCAT ALLEY	249 F
TEK WAR VF	219 F
TILT	235 F
TOP GUN	295 F
TOTAL MANIA	289 F
TRACER	195 F
TRIVIAL PURSUIT	275 F
ULTIMATE DOOM	245 F
URBAN RUNNER VF Lost in town	335 F
VIRTUAL KART VF	249 F
VIRTUAL SNOOKER	355 F
WING commander 2 vf	125 F
WING commander 4 vf	359 F
WIPE OUT	159 F
WITCHAVEN VF	175 F
WITCHAVEN 2 VF	199 F
WORLD RALLYE FEVER	249 F
Z VF	295 F
ZIDANE FOOTBALL VF	329 F
ZORK NEMESIS	Tél.


Virtual Fighter 349 F

VF : Version française

CD Lyre GARANTIE

La Garantie de Confiance

Tant que votre commande n'est pas expédiée, vous pouvez l'annuler. Votre chèque vous sera renvoyé, CD Lyre c'est comme ça !

COMMANDEZ PAR :



Par Fax :
(16 1) 60 88 10 11
OU 01 60 88 10 11

PAR TELEPHONE :

AVANT LE 18 OCTOBRE
(16 1) 60 89 31 31
APRES LE 18 OCTOBRE
01 60 89 31 31

PAR COURRIER :

58, RUE DE PARIS
91100 CORBEIL

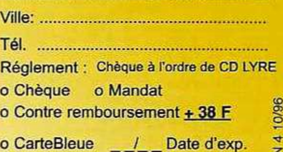


Nom:.. Adresse:..
Prénom: .... Code Postal: .... Ville: ....

Produits	Prix
Frais d'envoi	
Total	

Tél. ....
Réglement : Chèque à l'ordre de CD LYRE
o Chèque o Mandat
o Contre remboursement + 38 F
o CarteBleue __/__ Date d'exp.
N°-____-____-____-____-

Signature.



o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

Frais d'envoi : 32 F (France metropolitaine) colissimo j+2. Materiel : 60F frais envoi
France éco j+5 : 24 F DOM -TOM -CEE : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD

Tous les prix sont TTC sauf erreur typographique pour la durée de la parution, dans la limite des stocks disponibles. CD Lyre SARL au Capital de 160 000 F

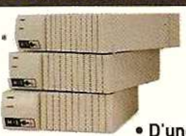
GEN 4 10/96

STOCKEZ MOINS CHER ▲ STOCKEZ PLUS ▲ STOCKEZ MIEUX

M•E•G•▲

Mac/PC

DISQUE DUR 2,1 Go SCSI



2,1 GO - SCSI-2 - Interne - ttc

2790F

• D'une capacité de 2,1 Go et interfacé Fast SCSI-2 pour des transferts rapides, il dispose d'un temps d'accès de 8,9ms.

DISQUE DUR 1,7Go E. IDE



• De capacité 1,7Go, il est le parfait compromis capacité/prix. Têtes MR, accès 10ms, silence de fonctionnement.
• Bus IDE/Fast IDE. PIO4 16Mo/sec.

• 1Go	E.IDE	Interne	1178
• 1,2Go	E.IDE	Interne	1190
• 1,7Go	E.IDE	Interne	1390
• 2,1Go	E.IDE	Interne	1890
• 2,5Go	E.IDE	Interne	2190
• Tiroir amovible avec serrure			159

OPTIQUE 230Mo E-IDE

• 230Mo (compatible 128) dans un lecteur de 17mm d'épaisseur.
• Faible consommation et interface E-IDEpermettent de l'intégrer très facilement dans un portable ou un ordinateur de bureau.

FUJITSU M2541B 230Mo Interne- ttc

1990F

SYQUEST EZ 135/230



SYQUEST EZ135 Ext. / Int - ttc

790F

SyQuest®

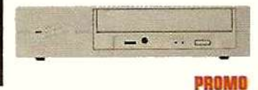
SYQUEST EZ230 Ext. / Int - ttc

1890F

• Disque dur sur cartouche 3,5" de 135 ou 230 Mo. Sauvegarde rapide (13,5ms) et fiable.
• Modèles externes SCSI ou Parallèle, IDE interne(EZ135)

LECTEURS CD-ROM





PROMO

SONY / HITACHI	8V	IDE Interne	708
PIONEER DRUA	10V	IDE Interne	990
TEAC CD-56S	6V	SCSI Ext. / Int.	1862 / 1262
PIONEER DRUS	10V	SCSI Ext. / Int	1990 / 1590
PIONEER DRM	4.4V	J. Box 6 CD SCSI	2990

OPTEZ POUR LES AVANTAGES M•E•G•▲

• Prix TTC
• Tous nos produits SCSI sont disponibles en version Interne ou Externe.
• Nos disques sont livrés complets, testés et formatés.
• Nos boîtiers externes sont blindés métal à alimentation haute qualité, le câble blindé (25/50) et le bouchon de terminaison SCSI sont fournis.

• Terminaison digitale active interne GRATUITE
• Terminaison digitale active externe en option (+230 F) tda

DISQUESULTRA-SCSI AV

DD 3,5" - 8ms - Interne			U-SCSI	U-WIDE
• FUJITSU M2952	2,4 Go	AV	3990	4590
• FUJITSU M2954	4,3 Go	AV	6290	6890
• FUJITSU M2949	9,2 Go	AV	12590	13190
• MICROPOLIS 4345	4,5 Go	AV	7790	8390
• MICROPOLIS 3391	9,2 Go	AV	12890	13790

DISQUESDURS SCSI

DD 3,5"- 8,9 ms - Interne		SCSI-2	SCSI-2 AV	WIDE AV
• MICROPOLIS 4421	2,1 GO	3190	3590	ND
• MICROPOLIS 3243	4,3 GO	6390	6890	7690

CONTROLEURS SCSI

• 1505 KIT	ISA CD & Optique	390
• PC815A	Bus PCI + Drivers	590
• 2920 PCI KIT	FAST SCSI-2 + EZ SCSI 4.0	990
• 2940 PCI KIT	FAST SCSI-2 + EZ SCSI 4.0	1556
• 2940AU PCI KIT	ULTRA SCSI + EZ SCSI 4.0	1790
• 2940UW PCI KIT	ULTRA WIDE + EZ SCSI 4.0	1990
• 1460	PCMCIA + EZ SCSI 4.0	1120
• PCPORT	PORT PARALLELE	690
• KT930 KIT	FLASHPOINT ULTRA SCSI	990
• KT950 KIT	FLASHPOINT ULTRA WIDE	1490

DISQUES OPTIQUES

				Interne	Externe
• FUJITSU	230Mo	3.5"	E-IDE	1990	ND
• FUJITSU	230Mo	3.5"	SCSI	2190	2590
• FUJITSU	640Mo	3,5"	SCSI	3490	3890
• SONY	2,6Go	5.25"	SCSI	13990	14790
• PCD - 650 Mo		5.25"	SCSI	2690	3090

Cartouches 3,5" :		Cartouches 5,25" :	
128Mo :	65	650Mo PCD :	299
230Mo :	79	600/650Mo :	277
640Mo :	219	1,2/1,3Go :	313
640OW :	322	2,3/2,6Go :	552

IOMEGA

• Zip Parallele	100Mo	Externe	1149
• Zip SCSI	100Mo	Interne / Externe	1190
Cartouche ZIP	100Mo		99
• JAZ SCSI 1 GO		Externe / Interne :	3890/3290
Cartouche JAZ	1 Go		590
• DITTO 800Mo		Externe / Interne :	990 / 850
Cartouche TR1 800Mo			179
• DITTO 3200Mo		Externe / Interne :	2290/1939
Cartouche TR3 3200Mo			212

SYQUEST / MCD

• SYQUEST EZ135	3,5" SCSI / IDE/ Parall.		790
• SYQUEST EZ230	3,5" Externe SCSI / Parall		1890
• SYQUEST 270	3,5" SCSI	Ext. / Int.	1590 /1190
• NOMAI MCD 540	3,5" SCSI	Ext. / Int.	2890/2490

Cartouches 3,5"		Cartouches 5,25"	
105Mo :	195	44Mo :	199
135Mo :	125	88Mo :	219
270Mo :	325	200Mo :	349
540Mo :	329		

SAUVEGARDES DAT DDS-2

• SONY SDT-5000	4/8Go	Ext / Int	6090 / 5590
• SONY SDT-7000	4/8Go	Ext / Int	7090 / 6590
• HP 1553 Chargeur 6 cart. DDS2		Ext.	16345
Cartouche DDS	90m		59
Cartouche DDS-2	120m		139
Cartouche nettoyage			86

PCMCIA

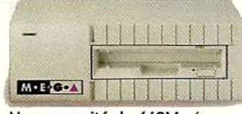
• CD ROM 4V PCMCIA portable	3090
• Disque Dur 170 Mo type iii	2090
• Disque Dur 260 Mo type iii	2790

CARTES GRAPHIQUES

• MATROX MIL/2I	- 2Mo ext. 8 / 220 Mhz	1874
• MATROX MIL/4I	- 4Mo ext. 8 / 220 Mhz	2849
• MATROX MIL/2PI	- 2Mo ext. 8 / 250 Mhz	2590
• MODULE MPEG + Acquisition NTSC/PAL		2290

PC/Mac

OPTIQUE 640Mo SCSI



FUJITSU M2531A 640Mo Interne- ttc

3490 F

• Une capacité de 640Mo (compatible 128 & 230 Mo) dans un lecteur compact SCSI-2
• Intégrité et sécurité des informations sur cartouches 3,5". • La fonction de réécriture directe assure un taux de transfert jusqu'à 3,9 Mo/s.
• Le complément idéal de vos disques pour l'archivage, la sauvegarde, le transfert de fichiers et les applications multimédia.

LECTEUR DOUBLE FONCTION



• Lecteur/enregistreur optique de 650Mo à changement de phase plus lecteur de CD-ROM quadruple vitesse.• Interface SCSI • Livré avec pilotes Mac/PC + 1 CARTOUCHE 650MO

IOMEGA ZIP/JAZ



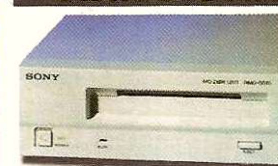
Aussi rapide qu'un disque dur !! Capacité illimitée sur cartouche de 1Go. Disponibles en version Externe ou Interne SCSI.

Livrés complets avec câbles, utilitaires et cartouche

La référence en matière de sauvegarde personnelle. Simplicité et souplesse d'utilisation. Disponibles en version Externe Parallèle ou SCSI et Interne SCSI



ENREGISTREURS CD



PHULLIPS CDD200 2V Interne - ttc

3890F

PIONEER CD-R 4X/74mn - ttc

54F

• Livré avec logiciel GEAR MM (WIN/WIN95/OS2/Mac)
• Permet de créer ses propres disques master et d'effectuer des sauvegardes économiques.

		Externe	Interne
PHILLIPS	Enr.2X/Lect.4X + GEAR	4390	3890
MITSUMI	Enr.2X/Lect.4X + EASY	4490	3990
SONY	Enr.2X/Lect.2X + GEAR	4890	4390
YAMAHA	Enr.2X/Lect.4X	4390	3890
YAMAHA	Enr.4X/Lect.4X	6690	6190
PIONEER	CD-R 4/6X par 10		54

CARTOUCHES OPTIQUES





Cartouche Optique 640Mo 3.5" - ttc

219F





MEGA
10 Place de la République
93146 Bondy Cedex
France

▲ CONDITIONS DE VENTE M•E•G•▲

Vos commandes sont prises soit par téléphone, par télécopie, par courrier. Les prix correspondent à un paiement comptant, un escompte est déjà déduit. Vous pouvez payer par Carte Bleue, carte VISA-Mastercard, chèques bancaires/postaux, virements & mandats. Pour les cartes, nous ne débitons qu'à l'envoi du colis. Nous acceptons les bons de commandes des administrations. Livraisons en 24/48h pour les produits en stock et sous 8/15 jours pour les autres (Confirmation par nos commerciaux). Vous disposez de 15 jours calendaires pour nous adresser vos réclamations. Nous facturons la livraison incluant l'assurance 80F HT/97F TTC pour les colis inférieurs à 10Kg (France métropolitaine). Pour la livraison par coursier sur Paris, le port de 1 colis est de 120F TTC. Nous livrons également à l'étranger par transporteur express UPS/DHL ou par Chronopost. Les photos et caractéristiques sont non contractuelles. Les marques citées sont des marques de fabrique déposées par leurs propriétaires respectifs. TVA en vigueur 20.6%

Pour Commander, Pour un Devis Rapide :

Tel : (1)48.49.63.63
Fax :(1)48.49.38.37

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91



CD-ROM PC

PC VOLANT + PEDALIER	549 F
ABUSE	299 F
ACTUA SOCCER	299 F
AH 64 D LONGBOW	369 F
ALIEN ODYSSEE	299 F
ALIEN VIRUS	299 F
ASCENDANCY	349 F
ATF	349 F
BAD MOJO	329 F
BATTLE ISLE 3	349 F
BERMUDA SYNDROME	329 F
BIG RED RACING	329 F
BLMA MACHINEHEAD	299 F
CAESAR 2	329 F
CAPITALISM	329 F
CHRONICLES OF THE SWORD	349 F
CHRONOMASTER	199 F
CIVILISATION 2	349 F
CLANDESTINY	329 F
COMMAND AND CONQUER OPERATION SURVIE	139 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
COMPILATION :	
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 486	269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	299 F
- STARS DU FOOT : GOAL + STRIKER + CHAMPIONSHIP MANAGER 93-94 + FIFA + CARTON ROUGE + EUROPEAN CHALLENGE + SENSIBLE SOCCER + PREMIER MANAGER 3	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CONQUEST OF THE NEW WORD	349 F
CRUSADE	329 F
CRUSADER NO REGRET	289 F
CRUSADER NO REMORSE	199 F
CYBERMAGE	349 F
CYBERRA 2	349 F
D	349 F
DARK EYE	369 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F
DEADLY SKY	289 F
DESCENT 2	349 F
DONGEON MASTER 2	249 F
DOWN IN THE DUMPS	349 F
DUKE NUKEM 3D	299 F
DUST	289 F
EARTH SIEGE	299 F
EARTHWORM JIM1&2	299 F
EF 2000 TACT COM	129 F
EURO 96 (GREMLIN)	329 F
EXTREME PINBALL	299 F
FATAL RACING	329 F
FIFA SOCCER 96	369 F
FIGHTER DUEL	269 F
FIRE FIGHT	249 F
FORT BOYARD	269 F
GABRIEL NIGHT 2	399 F
GENDER WARS	329 F
GENE WARS	329 F
GOLDEN GATE KILLER	299 F
GRAND PRIX 2	299 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
HEXEN(ERETIC 2)	329 F
ICE AND FIRE	289 F
INDY CAR 2	249 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	249 F
L'ENTRAINEUR + TAPIS	249 F
LE LOUVRE	299 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO	349 F
LORD OF MIDNIGHT 3	349 F
LOST EDEN	239 F
MAGIC CARPET 2	249 F
MEGAMAN X	249 F
MEGARACE 2	329 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
NBA JAMTE	299 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	349 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	349 F
NHL 96	349 F
NHL 97	329 F
NORMALITY	329 F
OLYMPIC GAMES	299 F
OLYMPIC SOCCER	299 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
QUAKE	329 F
RAYMAN	329 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
REVOLUTION X	199 F
RISE OF THE ROBOT 2	179 F
ROAD RASH	329 F
ROAD WARRIOR	299 F
SCREAMER	249 F
SHANNARA	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SILENT HUNDER	349 F
SIMON LE SORCIER 2	199 F
SIM TOWER	269 F
SPACE HULK 2	349 F
SPEED HASTE	229 F
STAR TRECK	349 F
STONEKEEP	349 F
STORM	349 F
STRIKER 96	249 F
SYNDICATE WARS	329 F
TEAM F1	299 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TERRANOVA	349 F
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK	349 F
TFX EF 2000	199 F
TFX EF 2000 + TACT COM	249 F
THE DIG	339 F
THE SEVEN HOUR	299 F
THE TIE FIGHTER	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
TILT	249 F
TIME COMMANDO	329 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	349 F
TOTAL MANIA	299 F
TRACK ATTACK	299 F
URBAN RUNNER	399 F
VIRTUA KART	289 F
VIRTUAL POOL	299 F
VODOOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING NUTS	249 F
WING OF GLORY	299 F
WITCHAVEN 2	299 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANLA	349 F
X WING COLLECTOR	299 F
Z	289 F

PROMO

1942 PACIFIC AIR	99 F
1944 ACROSS THE RHINE	99 F
7 TH GUEST	99 F
ALIEN CARNAGE	99 F
BIO FORGE	99 F
BLACK NIGHT F18	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
CIVILIZATION	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
CYBER WAR	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DUKE NUKEM 2	99 F
F14 FLEET DEFENDER	99 F
F15 III	99 F
F15 STRIKE EAGLE 2	99 F
FADE TO BLACK	99 F
FIELD OF GLORY	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GRAND PRIX	99 F
HELL	99 F
HI OCTANE	99 F
HOCUS POCUS	99 F
INCA 2	99 F
INDIANA JONES	99 F
INDY CAR RACING	99 F
IRON ASSAULT	99 F
JOE ENNEMY UNKNOWN	99 F
JOHNNY BAZOOKATONE	199 F
KIDS ON SITE	79 F
KING QUEST 5	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
LOST IN TIME	99 F
MAGIC CARPET	99 F
MANCHESTER UNLIMITED	99 F
NHL HOCKEY 95	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PGA TOUR WINDOW	99 F
PIRATES GOLD	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
RAILROAD TYCOON DE LUXE	99 F
RAPTOR	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
RISE OF THE TRIAD	99 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	79 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SUPER KART	99 F
SUPER STREET FIGHTER 2	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
SYSTEM SHOCK	99 F
THEME PARK	99 F
TRANSPORT TYCOON DE LUXE	99 F
TURICAN 2	99 F
UNDER A KILLING MOON	199 F
UNDER WORD 1 & 2	99 F
US NAVY FIGHTER	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER 3	99 F
WIPE OUT	99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : ....Téléphone : ....Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3
(1,27 F/min)

GEN 4 10/96

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°..
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC
Date de validité : .... / ....
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

- Accès Internet ***FULL IP*** sur réseau RTC V34+ (jusqu'à 33.600 bps) avec attribution d'une adresse ***IP FIXE*** sans limitation de durée ni frais de dossier.

Tarif mensuel : 190 F HT

Accès Internet supplémentaire avec numéro IP	Tarif mensuel : 150 F HT
Accès Internet supplémentaire sans numéro IP	Tarif mensuel : 100 F HT
Compte Email supplémentaire login/password	Tarif mensuel : 50 F HT

INFO Pour mémoire un accès FULL IP permet de disposer d'une adresse Email (de type login@teaser.fr) et d'avoir accès à TOUS les services INTERNET (News, WWW, FTP, IRC, WAIS, VERONICA, GOPHER, TELNET, ARCHIE, etc.).

- Hébergement d'un serveur WEB comportant de 5 à 200 pages d'une taille totale en octets n'excédant pas UN MEGA. Le serveur WEB est composé de pages HTML avec ou sans photos et vous en assurez la création, conception et mise en place à distance ainsi que sa gestion et sa mise à jour.

Tarif mensuel : 380 F HT

Le MEGA supplémentaire, jusqu'à 10 Mo	Tarif mensuel : 100 F HT
Le MEGA supplémentaire, de 11 à 20 Mo	Tarif mensuel : 50 F HT
Au delà de 20 Mo, le MEGA supplémentaire	Tarif mensuel : 25 F HT

Votre serveur WEB sera accessible sans supplément de toute la planète à l'URL suivante :

http://www.teaser.fr/login (« login » étant le nom de votre serveur). Voir les tarifs des options pour autres types d'URL. Délai de mise en service : 2 jours à réception en retour de notre contrat d'hébergement accompagné du règlement.



Pour bénéficier de ces tarifs, votre engagement doit être de UN AN minimum et nos conditions prévoient un règlement semestriel payable d'avance. Nous attirons votre attention sur le fait que nous nous réservons un droit de CONTROLE sur le contenu de votre serveur WEB qui ne devra pas contenir d'informations contrevenant à la législation française.

- Création, conception et réalisation de votre serveur WEB en collaboration avec votre agence de publicité ou votre service marketing. Les tarifs sont en fonction de l'importance de votre serveur et un devis vous sera établi. A titre indicatif, nos coûts de développement HTML sont établis sur la base d'une journée de création facturée 2500 F HT. Par exemple, un serveur comportant une trentaine de pages avec une photo JPEG par page plus un formulaire de demande d'informations est estimé à environ 5000 F HT de création (documents au format numérique à fournir).

- Remplacement de http://www.teaser.fr/xxxxxxxx (URL gratuite de base) par :

  http://xxxxxxxx.teaser.fr
  ou http://xxxxxxxx.societe.com
  ou http://xxxxxxxx.sarl.com
  ou http://xxxxxxxx.boutik.com
  ou http://xxxxxxxx.mairie.com

(« xxxxxxxx » étant le nom de votre serveur)

Tarif mensuel : 190 F HT

- Enregistrement d'un nom de domaine avec gestion du DNS primaire et secondaire.

Tarif mensuel : 190 F HT

xxxxxxxx.com	Tarif annuel : 1000 F HT + 190 F HT/mois
xxxxxxxx.fr	Frais fixes : 5000 F HT + 1000 F HT/an + 190 F HT/mois

Gestion du paramètre MX du DNS primaire par France-Teaser pour permettre user@xxxxxxxx.com ou user@xxxxxxxx.fr

(« xxxxxxxx » étant le nom de votre serveur)

Tarif annuel : 250 F HT

- Utilisation de l'outil CGIMAIL

L'utilisation de notre outil CGIMAIL permet d'inclure dans votre serveur WEB une transaction financière (mono produit) par carte bancaire (carte bleue, VISA, etc.) en utilisant deux niveaux de sécurité :

- Envoi des informations dans votre boîte Email avec sécurisation Netscape 2.x telle qu'autorisée par le SCSSI
- Vérification de la cohérence des informations transmises (numéro de carte par clé de LUHN, date d'expiration, etc.).

Tarif annuel par adresse Email de réception des informations : 2500 F HT

- Utilisation de notre outil ISHOP (boutique virtuelle)

L'utilisation de notre outil ISHOP permet d'inclure dans votre serveur WEB une gestion complète de prise de commandes (multi-produits et multi-pages WEB) pouvant aller jusqu'à l'émission d'une facture et utilisant aussi deux niveaux de sécurité :

- Envoi des informations avec sécurisation Netscape 2.x telle qu'autorisée par le SCSSI
- Vérification de la cohérence des informations transmises (numéro de carte par clé de LUHN, date d'expiration, etc.).

Tarif annuel par adresse Email de réception des informations : 6500 F HT

- Utilisation de l'outil WEBEXE

Vous permet d'exécuter VOS shell-scripts ou programmes PERL dans un environnement sécurisé. Vous installez vous-mêmes VOS applications par FTP et pouvez alors procéder immédiatement à leur exploitation.

Tarif annuel sans limitation du nombre d'applications : 4800 F HT

- Utilisation de l'outil W3Q

Outil d'indexation et de recherche permettant de trouver à partir de mots-clés n'importe quelle information dans un serveur WEB donné. Les utilisateurs rentrent les mots-clés par un formulaire dont vous contrôlez la mise en page et qui supporte les opérateurs logiques (et/ou). Les réponses données par le programme sont des URL appartenant au serveur WEB (pointeur amenant directement à l'objet de la recherche). Vous procédez à la ré-indexation de la base à votre convenance, au fur et à mesure des modifications faites sur le serveur.

Tarif annuel par serveur indexé : 4800 F HT

INFO Pour les serveurs multilingues avec indexation par langues, majoration de 20 % par langage.

LA CLINIQUE DU PROFESSEUR MICRO

Sélectionné par "PARIS PAS CHER"

PC Welcome

Devis gratuit. Réparation, modification des configurations sans Rdv, main d'oeuvre gratuit pour tous achat de pièces

CONFIGURATION GLOBALE EN PCI

Boîtier Mini tour - Carte mère 256 Ko ext. 512 Ko ZIF (4 ISA et 4 PCI) - Mémoire 8Mo, 4 supports SIMM 72 pins - Carte vidéo PCI, lecteur 3 1/2
Écran 14" TARGA SVGA N.E. NPRII (basse résolution) - Clavier 102 touches + souris

PCWEL INTEL INSIDE	540 Mo	850 Mo	1,2 Go	2 Go
486 DX4-100 MHZ PCI 8Mo	4690 F	4790 F	4990 F	5890 F
PENTIUM 75 PCI 8Mo	5590 F	5690 F	5890 F	6790 F
PENTIUM 100 PCI 8Mo	5790 F	5890 F	6090 F	6990 F
PENTIUM 133 PCI 8Mo	6390 F	6490 F	6690 F	7890 F
PENTIUM 166 PCI 8Mo	7390 F	7490 F	7690 F	8890 F

(POUR TOUTE CONFIGURATION ACHETER)
• **KIT MULTIMÉDIA**
COMPRENANT UN CD-ROM 4X + CARTE SON + ENCEINTES 80 W :
PRIX SPÉCIAL 790 FTTC

• Options : MSDOS 6.2 : 300 F - WINDOWS 3.11 : 400 F - WORKSGROUP : 490 F
• Ecran 15" SVGA TARGA MPRII N.E. Pitch 0,28 : 700 F

Config. SCSI : nous consulter. Les prix annoncés sont T.T.C.

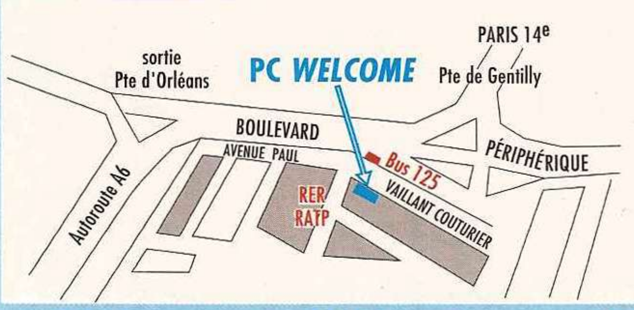
LES VARIATIONS DU MARCHÉ INFORMATIQUE FONT QUE TOUS NOS PRIX PEUVENT ÊTRE REVUS À LA BAISSE

AVEC SON DIPLOME OFFRET LUI UN MICRO "PCWEL PRO"

7490 FTTC

CPU PENTIUM 133 MHZ

Carte mère Intel Pentium évolutive P200 Mhz, 16 Mo de mémoire, disque dur 1,2 Go, lecteur 3½, carte vidéo SVGA 1 Mo MPEG, clavier 105 touches, souris compatible Microsoft, écran Targa 14" garanti un an sur site, windows 95 sur CD,
CD-ROM 6X + CARTE SON 16 BITS + HP 25W



PIÈCES DÉTACHÉES

CARTES MÈRES :
C.M. Évolutive 486DX4 ... 690 F
C.M. PENTIUM "INTEL" pipelined burst .. 890 F
C.M. INTEL "ZAPPA" ... 1090 F
C.M. INTE "ENDEAVOUR" ... 1390 F
C.M. ASUS PENTIUM ... 1390 F

PROCESSEURS
DX 4/100 MHZ ... 390 F
Pentium 75 Mhz ... 790 F
Pentium 100 Mhz ... 990 F
Pentium 133 Mhz ... 1590 F
Pentium 150 Mhz ... 2690 F
Pentium 166 Mhz ... 3690 F

DISQUES DUR : CONNER, SEAGATE, QUANTUM...
540 Mo IDE ... 990 F
850 Mo IDE ... 1090 F
1,08 Go IDE ... 1290 F
1,2 Go IDE ... 1390 F
2 Go IDE ... 2190 F
2 Go SCSI ... 2490 F
4 Go SCSI ... 5990 F
9 Go SCSI ... 16990 F
1 M°/3 ... PROMOTION ... 200 F

MEMOIRES SIMM
(sous réserve des fluctuations du $) :
1 Mo / 3 ... 200 F
4 Mo 72 pins ... 290 F
8 Mo 72 pins ... 490 F
16 Mo 72 pins ... 990 F

MEMOIRES EDO
4 Mo EDO ... 390 F
8 Mo EDO ... 590 F
16 Mo EDO ... 1190 F

CONTRÔLEURS :
Fast IDE VLB 4 HDD/2FDD ... 340 F

ADAPTEC SCSI 2
Modèle 2490 PCI KIT PNP ... 1790 F
Modèle 2940 PCI ULTRA WIDE KIT ... 2190 F

CARTES RÉSEAUX
Top Ware BNC & 10 Base-T ... 350 F
Top Ware PCI BNC /10 Base-T ... 450 F
Carte PCMCIA carte réseau BNC/10 BASE-T . 890 F

CARTES VIDÉO :
PCI 1 Mo COMPT. WINDOWS 95 ... 350 F
PCI MIROCRYSTAL 12 SD Ext 2 Mo ... 490 F
PCI 64 BITS MPEG ... 590 F
PCI MIROCRYSTAL 20 SV 2 Mo VRAM . 1590 F
MATROX MILLIENIUM 2M° ... 1890 F
MATROX MILLIENIUM 4 M° ... 2890 F

MULTIMÉDIA :
SOUND BLASTER 16 VALUE IDE ... 650 F
SOUND BLASTER AW 32 VALUE ... 1090 F
SOUND BLASTER AW 32 PNP ... 1590 F
CARTE RADIO TRUST ... 490 F

CD-ROM
CD-ROM 4X IDE ... 390 F
CD-ROM 6X IDE ... 590 F
CD-ROM 8X IDE ... 890 F
CD-ROM PLEXTOR SCSI 6X ... 1790 F

ENCEINTES
ENCEINTES TRUST 25 W ... 180 F
ENCEINTES TRUST 100 W ... 250 F
ENCEINTES 120 W ... 340 F

ECRAN TARGA : (Garanti 1 an sur site)
14" TM 3610 NPRII Pitch 0,28 ... 1590 F
15" NLD NPRII N.E. Digital Pitch 0,28 . 2190 F
17" NLD NPRII Digital Pitch 0,28 ... 3890 F
20" NLD NPRII Digital Pitch 0,28 ... 7490 F
21" NLD NPRII Digital Pitch 0,28 ... 10390 F

ECRAN PHILIPS :
15" Modèle 15 C ... 2190 F
17" Modèle 17 C ... 4590 F

ECRAN SONY :
15" Modèle 15 SX ... 2890 F
17" Modèle 17 SF ... 6590 F
17" Modèle 17 SE ... 7990 F
20" Modèle 20 SF ... 13990 F

MODEM AGREE TELECOM :
1414 INTERNE ... 690 F
1414 EXTERNE ... 890 F
28800 INTERNE ... 1090 F
28800 EXTERNE ... 1290 F
PCMCIA 1414 ... 1590 F
US ROBOTIC CARTE SPORSTER 14400 INT .. 890 F
US ROBOTIC SPORSTER 28800 EXTERNE .. 1390 F
LES US ROBOTICS SONT GARANTIS 5 ANS ET AGRÉÉS PTT.

SCANNERS :
TRUST 16 MILLIONS COULEURS ... 790 F

SCANNERS A PLAT COULEURS MUSTEK
PARAGON 600 3 PASS ... 1990 F
PARAGON 600 SP 1 PASS ... 2290 F
PARAGON 1200 SP 1200 dpi ... 4490 F
PARAGON 800 SP ... 3490 F
NUMERISEUR PARAGON ... N.C.
SCANMAGIC COLOR (Scanne à main) ... N.C.

IMPRIMANTES :
HEWLETT PACKARD
DESKJET 600 + CABLE // ... 2190 F
DESKJET 660 + CABLE // ... 2590 F
DESKJET 850 + CABLE // ... N.C.
LASER JET 5L + CABLE // ... 3790 F
LASER JET 5P + CABLE // ... 6590 F

CANON
BJ 30 + CABLE // ... 1220 F
BJ 210 EX + CABLE // ... 1490 F
BJC 70 COULEUR POUR PORTABLE .. 1690 F
BJC 4100 + CABLE // ... 2090 F
BJC 610 + CABLE // ... 2890 F

STREAMER :
800 Mo FAST TAPE INTERNE ... 990 F
4 Mo FAST TAPE INTERNE ... 1890 F
540 M° INTERNE SCSI 2 PROMOTION ... 990 F

DIVERS :
DISQUETTE BOITE DE 10 ... 25 F
LECTEUR 3 1/2 ... 190 F
SOURIS COMPATIBLE MICROSOFT ... 140 F
SOURIS MICROSOFT ... 240 F
CLAVIER COMPATIBLE MICROSOFT PRO . 190 F
MOBILE RACK ... 150 F
BOITIER ALIMENTATION 200W ... 290 F
BOITIER GRAND TOUR 300W ... 690 F
VENTILATEUR POUR CPU 486 200W ... 50 F
VENTILATEUR POUR PENTIUM ... 80 F
EXTENTION A 1 Mo ... 590 F

BON DE COMMANDE
PC WELCOME

NOM : ...
PRENOM : ...
ADRESSE : ...
...
TEL. : ...

DESIGNATION	Qté	Prix TTC
Frais de port jusqu'à 10Kg		50,00
TOTAL TTC		

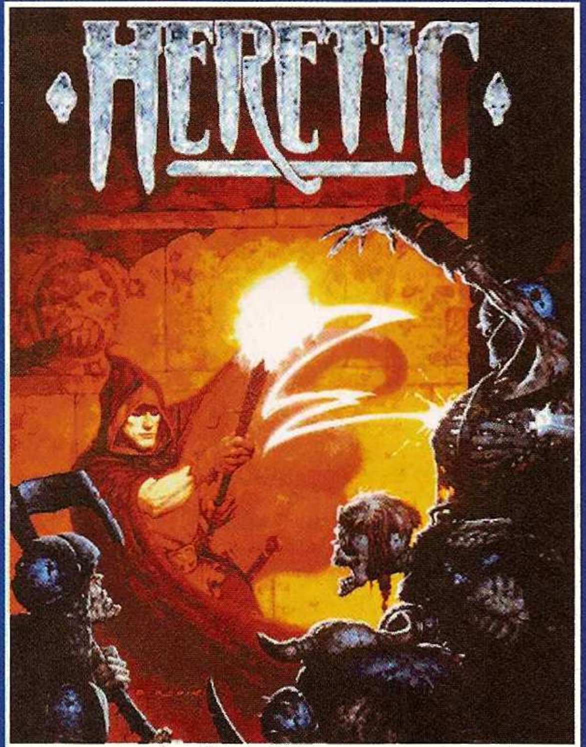
Toutes les commandes doivent être accompagnées du chèque à l'ordre de PC Welcome ou elles ne seront pas traitées.
Mesure prise pour éviter les chèques sans provisions.

CONCEPTION ET RÉALISATION ADI GRAPHIQUES VINCENNES.

65 bis avenue Paul Vaillant Couturier. 94250 Gentilly - Tél. : 45.46.19.40 - Fax : 45.46.09.68
Passez vos commandes sur le 3615 PC WEL
Horaire : Mardi au Samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 19h.

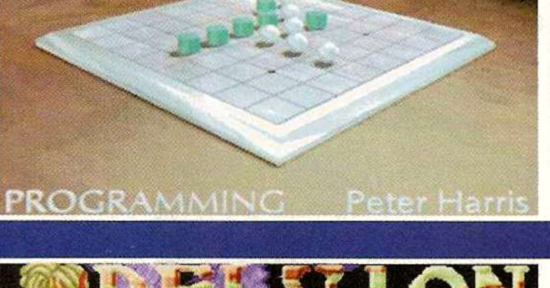
Recevez gratuitement,

sans abonnement, les meilleurs jeux en provenance d'Internet !



HERETIC

Clone du célèbre DOOM, se déroulant dans un milieu médiéval, plutôt hostile. Le décor et les bruitages sont particulièrement réussis. Magie, fines lames, et combats violents seront nécessaires si vous voulez survivre.



MORPHELLO

Morphello est un superbe programme d'othello avec morphing des pièces. La vue en perspective 3D et la qualité générale des graphismes sont époustouflants.
La musique est de la même veine. Les multiples niveaux de jeu satisferont le débutant comme le «pro».



DELVION STAR INTERCEPTOR

Voici un très sympathique Shoot'em'up (traduction : «Tirez sur tout ce qui bouge»). Vous guidez votre vaisseau dans un plan horizontal et vous devez descendre tous les ennemis hostiles à l'aide de multiples armes à collecter.



ROAD HOG

Une course de voitures qui se déroule aux Etats-Unis. Vous pilotez un véhicule à toute vitesse sur des routes parsemées d'embûches. L'aspect «cartoon» du jeu est très agréable car très réussi.



HEXEN

Version Shareware de ce superbe jeu à l'ambiance médiévale qui vous fera vivre des moments palpitants : 200% de bonheur (100% d'action + 100% d'aventure). Graphismes grandioses. Cette version shareware dispose de 4 niveaux (soit plusieurs heures de jeu).

ONE MUST FALL 2097

One Must Fall 2097 n'est pas sans rappeler les dessins animés japonais. Vous devez combattre divers ennemis ayant chacun leur propre tactique de combat. Votre robot connaît de nombreuses prises. Splendide, digne des consoles !



JACK FLASH

Un jeu de plate-formes à l'ambiance très BD. Vous devez tirez sur des dentiers et autres crayons-papier tout en collectant des hamburgers et ananas pour vous revigorer. Vous disposez en plus de caméras, de téléporteurs ...



TYRIAN

Jeu de combat spacial. L'action se déroule en vue de dessus, hyper rapide, grande fluidité, armes puissantes et variées que vous aurez à installer entre chaque tableaux. Une bonne gestion des cartes sonores est également à son honneur.



EXTREME PINBALL

Excellent jeu de flipper aux couleurs chatoyantes. La qualité des graphismes, de la musique et surtout des animations hisse ce flipper au niveau de ceux que l'on peut trouver en salles de jeux.

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et ***recevez gratuitement*** chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2 en laissant vos coordonnées sur :



36 17 FLOPPY

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

Tél= 40 13 07 04 • Fax= 40 13 93 58 Capital 260 000F RCS B401 176 045

Ouvert du Lundi au Vendredi de 9H30 à 19H00 sans interruption

TOUS LES PRIX SONT HORS TAXES 20,6% ET MODIFIABLES SANS PRÉAVIS.

Y.M.C Computer

La micro pas chère et performante

à partir de **3419** FHT

CE

NOS "486 PRO" À PRIX DÉLIRANTS...

	630Mo	850Mo	1,2Go	1,6Go	2Go
486 DX2-80	3419F	3432F	3629F	3753F	4185F
486 DX4-100	3481F	3494F	3691F	3815F	4247F
486 DX4-120	3527F	3539F	3737F	3860F	4293F
586-133	3557F	3669F	3766F	3890F	4322F

Boîtier mini-tour, carte mère évolutive 486 DX4/586-133 + IDESP2, carte vidéo SVGA 1 Mo ext. 2 Mo, PCI, 4 Mo de RAM, lecteur 3"1/2 1,44 Mo, écran 14" SVGA, clavier 105 touches, souris.

OPTION AVEC UNE MACHINE : MS DOS 6.22 + Win 3.11 ......**728 F**

NOS PENTIUM® FORMULE 1...

	630Mo	850Mo	1,2Go	1,6Go	2Go
Pentium 120	4548F	4561F	4758F	4882F	5314F
Pentium 133	4993F	5005F	5203F	5326F	5759F
Pentium 150	5586F	5598F	5796F	5919F	6351F
Pentium 166	6191F	6203F	6401F	6524F	6956F

Boîtier mini-tour, carte mère évolutive Pentium 200 + 256 Ko cache, carte vidéo SVGA 1 Mo ext. 2 Mo PCI, 8 Mo de RAM, lecteur 3"1/2 1,44 Mo, écran 14" SVGA, clavier 105 touches, souris.

OPTION AVEC UNE MACHINE : MS DOS 6.22 + Win 3.11 ......**728 F**


Sound Blaster PRO 8 bits 570F


630Mo 1013F


Matrox 2607F

CD2X 129F


14" 1333F

1 Mo 90F



V.P.C. Vous pouvez acheter par correspondance, CB acceptée

VOS ACHATS EN 4 FOIS SANS FRAIS!

cetelem

TOUS LES PRIX SONT HORS TAXES 20,6%.

CARTES MERES
C. 486 SX à DX4/586, 3 ISA, 3 PCI, 1 VLB + IDESP2 0 cache ..**389 F**
C. 486 SX à DX4-100/586-133, 3 PCI + 4 ISA, 256 ko cache + IDESP2 ....**506 F**
C. P75 à P200, Triton VX EDO, 3 PCI, 0 cache, E-IDESP2..**597F**
C. P75 à P200, chip IntelTriton FX EDO PPBurst, 3 PCI, 256 Ko, fast IDESP2....**714F**
C. P75 à P200, chip Intel Triton VX EDO PLB SPCI, 256 Ko, EIDESP2 ....**740 F**
C. P75 à P200, chip Intel Triton 2 HX, EDO PPBurst, 3 PCI, 256 Ko, Fast EIDEPS2 ....**883 F**
C. P75 à P166, Asustek P55TP4N,Triton, PLB, Fast IDESP2, 256 Ko cache....**1117 F**
C. P75 à P200, Asustek T55T2P4,Triton 2HX, PLB, Fast IDESP2, 256 Ko cache....**1247 F**
C. Pentium pro 200 Mhz Asustek P6RP4-socket 8,EIDESP2...**3140F**

IMPRIMANTES
CANON BJ210 3,5ppm, 360 dpi+kit couleur. ....**1311 F**
EPSON Stylus couleur 2ppm, 64 buses ....**1338 F**
HP 600 Deskjet 4ppm 600dpi. coul. ....**1604 F**
CANON LBP460 laser NB. ....**1641 F**
HP Laser jet 5L ....**3173 F**

CARTES VIDEO
SVGA 512 Ko ISA ....**194 F**
SVGA 1 Mo ext.2 Mo, PCI SIS MPEG 64 bits....**233 F**
SVGA 1 Mo ext. 2 Mo, PCI S3 TRIO 32 bits....**194 F**
SVGA 1 Mo ext. 2 Mo PCI SIS **181F**
SVGA 1 Mo ext. 2 Mo, PCI IGS 64 bits ....**194 F**
SVGA 2 Mo PCI IGS 64 bits....**233 F**
SVGA 1 Mo ext. 2 Mo, PCI S3 TRIO V+ 64 bits MPEG.....**246 F**
SVGA 2 Mo PCI S3 TRIO V+ 64 bits MPEG....**311 F**
M. Millenium 64 b. OEM 2 Mo ext. 8 PCI Wram MPEG Soft ....**1398 F**
M. Millenium 64 b. 2 Mo ext. 8 PCI Wram MPEG Soft.....**1611 F**

CARTES SON
OPTI 16 bits interface IDE + sortie joystick....**187 F**
BTC 16 bits + port joystick (CE)....**220 F**
OPTI 16 bits Wavetable 32 1 Mo interface IDE port joystick (AW 32)...**285F**

ECRANS COULEURS
14" 1024x768 NE p.0,28 pl. MPRII CE. ....**1299 F**
14" 1024x768 NE p.0,28 ADI 2 ans dont 1 sur site..**1529 F**
14" 1024x768 VIEWSONIC 1 an/site....**1689 F**
15" 1280x1024 p.0,28 pl. pg MPRII ....**1788 F**
15" 1280x1024 NE p.0,28 ADI 2 ans dont 1 sur site .**2252 F**
15" 1280x1024 NE p.0,27 PANASONIC 1 an/site....**2404 F**
17" 1280x1024 NE p.0,28 pl. pg MPRII ....**3249 F**
17" 1600x1280 NE p.0,27 PANASONIC 1 an/site.....**3822 F**
17" 1280x1024 NE p.0,28 ADI 2 ans dont 1 sur site...**3752 F**
20" 1280x1024 NE p.0,28 pl. pg MPRII CE....**7448 F**

PROCESSEURS
THOMSON 486 DX2-80 3v./5v....**116 F**
THOMSON/Cyrix 486 DX4-100 3v. ....**181 F**
AMD 486 DX4-120. ....**229 F**
AMD 586-133. ....**260F**
AMD 586-P75 3,45v (CPU format pentium). ....**402 F**
AMD 586-P90 3,45v (CPU format pentium)....**441 F**
AMD 586-P100 3,45v (CPU format pentium). ....**610 F**
IBM 686-100 (équivalent P120+)....**675 F**
IBM 686-120 (équivalent P150+)....**870 F**
IBM 686-133 (équivalent P166+)....**1391 F**
Intel Pentium 120 Mhz. ....**857 F**
Intel Pentium 133 Mhz. ....**1325 F**
Intel Pentium 150 Mhz. ....**1949 F**
Intel Pentium 166 Mhz. ....**2586 F**
Intel Pentium Pro 200 Mhz....**3977 F**

MEMOIRES
1 Mo SIMM 1x6-7 2 chips....**77 F**
1 Mo SIMM 1x9-7 3 chips....**90 F**
4 Mo SIMM 1x32-7 6 chips....**122 F**
8 Mo SIMM 2x32-7 16 chips ....**242 F**
16 Mo SIMM 4x32-7 ....**610 F**
32 Mo SIMM 8x32-7 ....**1299 F**
4 Mo SIMM 4x9-7 3 chips....**298F**
4 Mo SIMM 1x32-7 EDO RAM ....**142 F**
8 Mo SIMM 2x32-7 EDO RAM 8 chips ....**272 F**
16 Mo SIMM 4x32-7 EDO 8 chips....**610 F**
32 Mo SIMM 8x32-7 EDO RAM 8 chips ....**1299 F**
Cache 256 Ko Synchro SRAM Pipeline Burst....**129 F**
Cache 256 Ko SynchroSRAM PPBurst pour Asustek.**181 F**
Cache 512 Ko Synchro SRAM Pipeline Burst ....**259 F**

BOITIERS
Mini tour 200W Norme CE....**259 F**
Mini tour 200W marque CE ....**298 F**
Maxi tour 200W + afficheur....**688 F**
Grande tour 200W Norme CE....**428 F**
Moyen tour 200W + afficheur....**324 F**

DISQUES DURS ET CD-ROM
630 Mo Fast IDE ....**883 F**
850 Mo Fast IDE ....**896 F**
1,2 Go Fast IDE....**1104 F**
1,6 Go Fast IDE....**1234 F**
2 Go Fast IDE....**1689 F**
2 Go Fast SCSI-2 ....**2573 F**
4 Go Fast SCSI-2 ....**6257 F**
CD-ROM 6X IDE....**506 F**
CD-ROM 8X IDE....**566 F**
CD-ROM 10X IDE....**779 F**
Graveur CD2X en écriture 4X en lecture SCSI+SOFT.....**3899 F**

LOGICIELS
Corel Systems, Quaterdeck, Autodesk, Micrographx, CA, Microsoft, Lotus, Borland, Saari, Aldus, Norton, Image-in, Novell, Ordigestion, Wordperfect...



MS Win95



MS Office


Corel Draw

160, rue Montmartre 75002 PARIS M° Rue Montmartre

Magasin au RDC, fond de cour

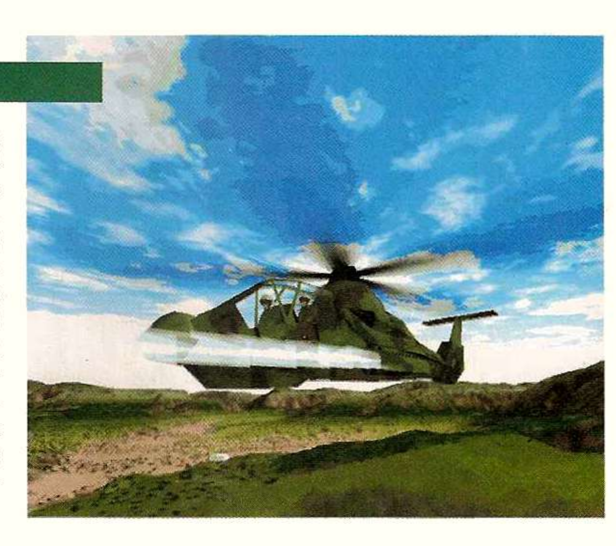
Quick! Softs

PROCHAIN NUMÉRO…

Par où commencer ? Quel sujet aborder en priorité sans déprécier le suivant ? La seconde diffusion de Gen4 Live sur un TVCD nouvelle formule ? Le reportage vidéo de notre Didier national en différé des studios Westwood ? La multiplication des tests de titres phares à l'approche de Noël ? Help !

COMANCHE 3

Le Voxel Space avait fait son temps ; après deux Comanche et un Armored Fist, Novalogic nous révèle enfin le Voxel Space 2, fruit de plusieurs années de travail de ses programmeurs fous. Passé en Preview dans ce numéro et cobaye sacrifié sur l'autel de ce nouveau moteur 3D, Comanche 3 comble nos espoirs les plus fous en offrant un réalisme graphique hallucinant et ce dans une pléiade de résolutions différentes. Les hélicoptères sont tellement beaux qu'on pourrait les croire échappés de la plus belle des séquences cinématiques !

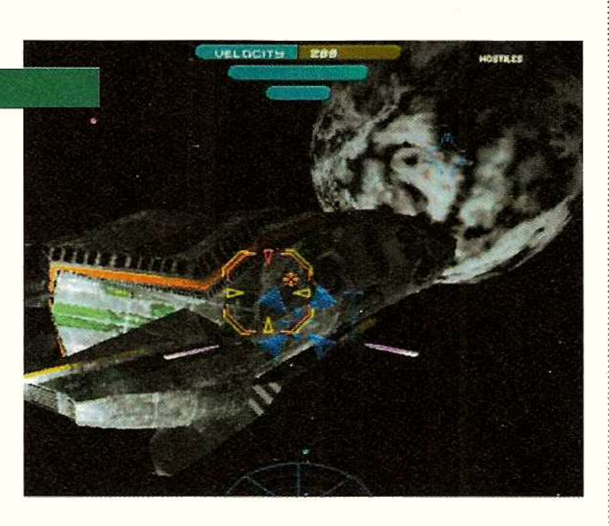


TOMB RAIDER

Core Design nous l'a promis. La bombe de Tomb Raider va enfin s'offrir à la rubrique Test et aux regards avides de nos rédacteurs dans le numéro 93. Retenez ce chiffre : 93 ! Hybride 3D (texturée et calculée en temps réel, s'il vous plaît) d'Another World et Alone in the Dark, Tomb Raider s'affirme comme l'un des plus gros titres de cette fin d'année et risque fort de créer un genre ! Animations, richesse et variété des décors, plans de caméra virtuelle, tout « semble » parfait ! Confirmation ou infirmation dans le numéro… 93 !

THE DARKENING

Développé par le frère de Chris Roberts, Errin Roberts, The Darkening n'est pas Privateer 2… enfin si, mais il ne faut pas le dire. Ce somptueux space opera intègre une gestion à la Elite et les combats spatiaux d'un Wing Commander 4 ; sans parler des séquences « aventure » en vidéo. Et cette fois-ci les acteurs sont de marque : le génialissime Christopher Walken, la plantureuse Mathilda May et le trop rare John Hurt. Bon, je ne sais pas en ce qui vous concerne, mais moi j'ai comme une envie d'être déjà au mois prochain. Vite, un trou temporel !



Génération 4
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : (16 1)49 88 63 63 - Fax : (16 1) 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Chef de l'information : Didier Latil.
Sécretaire de rédaction : Julio Ballester.
Rédacteurs : Éric Ernaux, Frédéric Marié, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Luc Santiago Rodriguez, Cedric Gasperini, Sébastien Tasserie, Bruno Gasnier, Frédéric « Gallopio » Juvin-Sabatier, Christophe Hamard.
Directrice artistique : Carole Toulotte.
Maquette : Fréderic « Twin Ducat' » Cauchy.

Abonnements
11 numéros. France : 290 F, DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
55 route de Longjumeau - 91387 - Chilly Mazarin Cedex.
Tél. : (16 1) 64 54 76 89.

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - (16 1) 49 88 63 75, assisté de Chrystele Bono.
(Reservé aux dépositaires de presse.)

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc, assistée de Sylvie Lafoucarde.
Responsable PAO : Fréderic Levesque.

Multimédia
Conception : Claude Flammia, Jean-Luc Lamau.

Online
Rédacteur en chef : Franck Ladoire (*fladoire@pressimage.fr*).

Administration
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.

Juridique
Françoise Linossier.

Marketing
Responsable : Christine de Gandt.
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

Publicité
Directeur de développement :
Antoine Harmel - (16 1) 49 88 67 00.
Directeur de clientèle : Thierry Boyer - (16 1) 49 88 67 13.
Relation Clientèle : Anne Giudicelli - (16 1) 49 88 67 04.

Représentants internationaux

• États-Unis :
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.

• Angleterre - Irlande - Allemagne :
Huson European Media.
Gerry Rhoades-Brown / James Clayson.
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

GENERATION 4 est édité par Pressimage S. A. au capital de 1 000 000 F. PDG : Godefroy Giudicelli.
(Principaux actionnaires : Godefroy Giudicelli, Philippe Giudicelli, Patrick André.)
Siège: 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.

Commission paritaire :
N° 69731 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 4ème trimestre 1996.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.

